Neu. Taming
五
慶応あに研八拾壱八月
'81 7.2.

ノイタミナ5 もくじ

特集 '81年春 劇場アニメ

表紙・裏表紙：銀野潤　中表紙：福地勲

Neu Tamina vol.5

序論

81年春の劇場アニメは、「3・14アニメ戦争」を始め非常に活発で大小とりまぜ9本ものアニメが上映された。うち併映3組(東映まんがまつりは含まず)・TV再編集1本、劇場用新作8本であった。もっとも「ドラえもん」と「怪物くん」に対しては、純粋に新作と言うにはためらいがあるが……。

ともあれこの数字は、ようやく「劇場アニメ=新作」という考え方が根づいたのか、という錯覚を我々に起こさせる。だが、その前にちょっと待って欲しい。はたしてその内容はどうなのだろうか? 制作者は本当に劇場用映画を作るという認識を持って作っているのだろうか? 日本のTVアニメ界が現在陥っているように、量産による下請けに過ぎない状態から、自分なりの主張を持って取り組んでいるのだろうか?―― まずここら辺をはっきりさせない事には、劇場アニメについては語れないだろう。

相も変わらず、アニメ=子供向けという意識のまま、ただ単に低迷している邦画界にあって唯一観客を動員できるドル箱商品だという見方、つまり、子供のご気嫌さえとっておけば、子供に甘い日本の親ならまず見に来るであろうという安直な考えに動かされている事はないだろうか?

この懸念の一部は、2年前我々が熱狂した「ガンダム」が受けている事からすれば、少しは解消しているのかも知れない。しかし、そのガンダムもTVの再編集にすぎず、新作として全部作り直したわけではない。はたしてアニメーション映画は、それ自体として独立できる程強い媒体となっているのだろうか? 全体から見ると、どうもまだまだの感が強いのだが、それでも個々の作品の中には、きらりと光るものもある様である。

そこで、この特集を組むにあたっては、まず各論としていろいろな立場からこの春のアニメを7本評し、その後もう一度、今春の劇場アニメについての総括を行うことにする。

じゃりン子チエ小論

茂木光

81年春の劇場アニメ群の中で、最も品質(レベル)が高かったのが、この「じゃりン子チエ」ではないだろうか。この稿では、その「じゃりチエ」について、作品の出来、原作等に触れていこうと思う。

1. 仕上がり

映写が終り、まず感じた事は、「さすが高畑さん。」の一言であった。TVアニメも劇場アニメも不調な最近で、「ああ久々にアニメを観たなあ」という気にさせてくれる作品であった。

「じゃりチエ」は非常に丁寧に作られていると思う。まず、はるき悦巳のアクの強い絵を、うまく似せながら徹底的にクリーン・アップしている。つまり線が非常にきれいだという事だ。そして背景も、「ルパン」の最終回や「コナン」を担当した山本二三だけあって、細かい所まで念入りに描写されている。従って画面が非常に美しく、劇場用として、まず申し分のない仕上がりと言ってよいだろう。

それでは「動き」はどうだろうか。

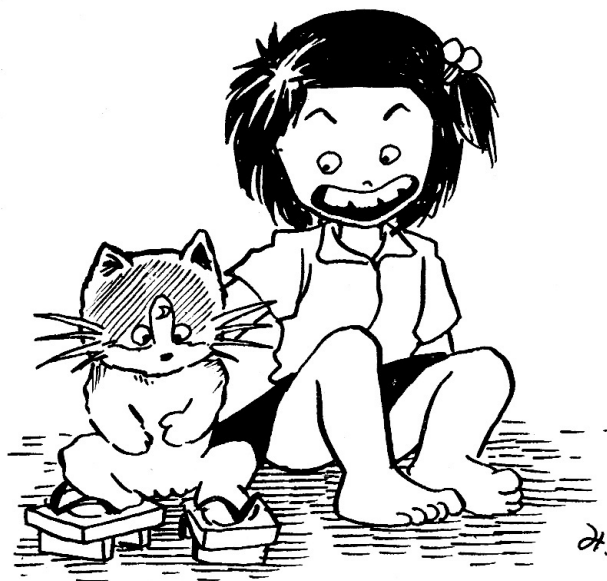
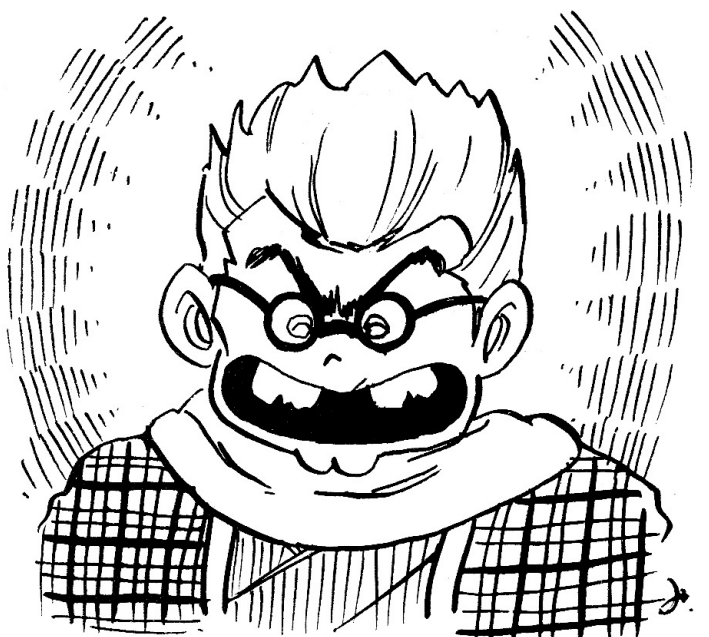
「じゃりチエ」ではいわゆるアニメーション本来の動きというものはなかったが、はるき悦巳の絵が動いた、という事をまず評価しなくてはならない。原作を一度でも見た事のある人なら分かると思うが、あの絵を動かすなんて事は実に大変である。特にネコの動きは、人間のように手足を動かしつつも、「ネコらしさ」を出さねばならないわけで、そこら辺をクリアーしたという事は、驚くべき事だ。

また、経験・実力のあるスタッフを揃えただけの事はあって、日常のなにげない動きに対する観察眼が非常に鋭い。派手なアクションこそないが、日常の動きを確実に、自然に見せてくれた。この意味では、アニメや実写の水準をはるかに超えていると言える。

漫画というものは、小説より絵という点で、より作者のイメージに近い自己表現の手段なわけだが、だからアニメ化がやり易いか？というと、これがとんでもない間違いである。

漫画で省略され、読者に委ねられているコマ間の動きや登場人物の声、話のテンポなどを全て「アニメ化」しなければならないわけで、なまじっか作者のイメージに近いものに仕上がっているものだから、原作の味をこわさずアニメ化するというのは非常に難しい。特に「じゃりチエ」の場合、原作は動きが少なく、ストーリーも割と平凡な語り口で積みあげていく形なので、これを（全部をやらないとはいえ）何らかの形でまとめるのは至難の技と言えよう。

それを割に抵抗なく見れるようにまとめあげ、コマ間の動き等を違和感なく埋めるのに成功した事、しかもその動きも細かい所まで丁寧にアニメートしているという事、これは高く評価できると思う。

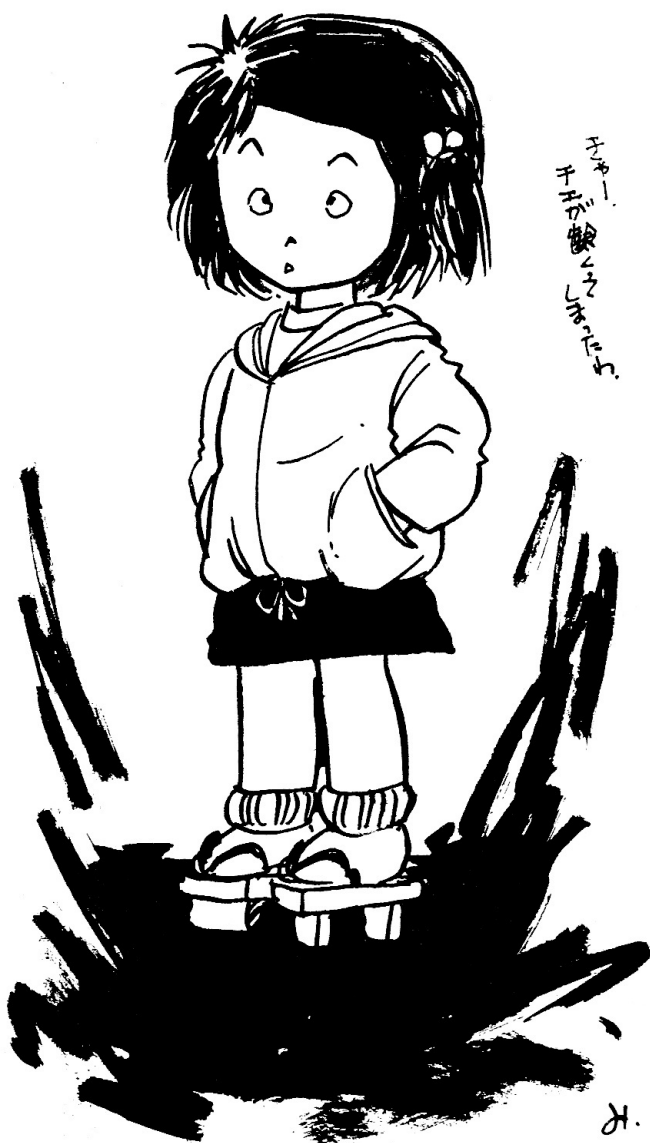
2. 声

この映画の謳い文句に「THE MANZAI SPECIAL」というのがある。その点（つまり声）についてはどうだろうか。
まず、チエ役の中山千夏、この人についてはどこから見ても文句のつけようがない。それ位上手かった。これは別にはるき悦巳の言葉を借りるまでもなく、正に「はまり役」であった。これ程ぴったりだったのは、ルパン＝山田康夫に優に匹敵するであろう。それに比べると、もう一人の主人公であるテツの声は、ちょっと軽いなあという気がした。
遊興倶楽部の社長の声はぴったりであった。また、花井拳骨の笑福亭仁鶴も適役である。特に登場のシーンでの「ごめん、テツはおるか！」の一言は耳に残った。この人は実に魅力のある人で、脇役の中でもテツの頭が上がらない、という豪傑である。それだけに配役が難行したらしいが、その甲斐あって彼の魅力は原作と同等かそれ以上にでていたように思う。
さて、問題の小鉄とアントニオ・Jr.の声だが、セリフを描き込んだりして随分苦労していた割には、いただけなかった。特にあの鳴き声は気が抜けるものだった。（高畑監督も、いろいろ苦労の末、最後には、ネコの声じゃなく人間の声で鳴いてくれと言ったそうだが、これぞヤケクソというものである。）画面に描き文字を入れるのも、エンディングでは割に良かったが、ストーリー中、描き文字と声と両方出てくるのは、字を読む方に注意がひきつけられて、疲れた。（案外、そうして声に注意が向かないのを狙っていたのかも知れないけれど。）これは完全に、ミス・キャストであろう。
と、まあ個々のキャラの声については、色々良否の差はあるが、全体としてみれば、悪い所も許容範囲内で、主人公の適役度を考え合わせると、成功であったろう。
勿論、プロデューサー側は、観客への〝受け〟を狙って、大人気の「じゃりン子チエ」に当時ブームのMANZAI陣を起用したという安直な考えであったろうが、結果的には、下手なスターを使うより、よほど良かった。
と言うのも、彼等MANZAI陣は、流石に声の仕事を商売にしているだけの事はあって、上手いのである。また、そのほとんどが関西人なので、生きた関西弁が無理なく聞けた。という事だ。やはり関西弁には、関東人より関西人の方がいいに決まっている。
その意味では、MANZAI陣は関西人グループとして無理なくキャスティングができたと思う。他から拾ってくるのでは大変だったにちがいない。
とにかく、これで「いい芸能人はいい声優でもある。」ということが証明されたわけで、これは芸能人にとって良い表れであると同時に、声の俳優というと、単純に声優しかやれないと思っている多くのアニメ・ファン（と言えるかどうか…いわゆる声優ファンである）に一考の機会を与えたのではないだろうか。

3. そして批判

「じゃりン子チエ」は、見てる時、非常に楽しいし、また見終った直後にも「ああ楽しかった。」と言える。その意味で非常にいい映画なのだが、後に残るものが、あまりないような気がする。
それは何故かと言うと、原作通りという事がひとつにある。私は映画を観てから初めて原作を読んだのだが、（映画の前は先入感を防ぐ為、意識して避けていた。）アングル、ストーリー、

セリフの一つに致るまで完璧と言っていい位、忠実にアニメ化されている事を知った。違うのは小鉄との出会いのシーン、お母はんと見に行った映画（例のゴジラとミニラのシーン）、お母はんが戻ってくる前後、親子三人で行った場所（金閣寺→遊園地）等々であるが、このうち重要なのは小鉄との出会いのシーンだけで、あとはストーリーを短縮するため変えたか、あるいはちょっとした遊びに過ぎない。物語全体としては、忠実に原作を守り通している。

小鉄との出会いに限って言えば、この重要な場面を初めにもってきた事で、最後の決闘へのつながりをなんとかつけたのである。

つまり、映画「じゃリン子チエ」には二つの流れがあるのだ。ひとつは、チエ、テツ、そしてヨシ江との親子のからみを中心としたストーリー、そしてもうひとつは、小鉄、アントニオ、アントンJr.の猫を中心に据えたストーリーである。

前者について言えば、一応三人が一緒に暮らすようになった事で一区切ついた。そして後者では、決闘という形で一区切ついたのである。かくして映画「じゃリン子チエ」は区切りをつけることができたわけだが、これはなんとか一時間五〇分というワクに納める為の苦肉の策でしかない。本来、二つのストーリーに分かれるべきではなく、この二つが融合し、一つの結末へ行かなければならないのだ。

だから当然、続いていたストーリーを突然ぶっちぎって、猫の決闘でうやむやのうちに終えた、という批判もでてくるのである。また、ストーリーも、原作の一、二巻分でしかなくて、これでは、受けたら第二作・三作と作っていこうという姿勢が見え見えである。ここら辺が、後に残るものがあまり無いという事につながってくる。高畑勲は、もっと自分自身のものを出すべきだったのだ。

彼のこれまでの作品を見てくると、たとえ原作付であっても、なにがしか高畑自身のものを織り込んでいった。それが作品全体を通して感じられる雰囲気でもあった。「三千里」しかり、「赤毛のアン」しかりである。何故今回はそういったものが感じられないのか？

ひとつには、原作が漫画である為、"絵"の部分でのイメージまでが限定されてしまったという事、そしてもう一つは、高畑の感性と「じゃリチエ」が合わなかったんじゃないか、という事である。

高畑勲の作品で笑いを目的とした作品は、これまで「パンダコパンダ」だけである。しかもその場合（「長くつ下のピッピ」が流れた結果とは言え）原作は宮崎駿であり、彼の感性が、いたるところに反映している。おそらく宮崎駿が、かなり演出にも首をつっこんでいたのであろう。

高畑勲の笑いというのは素直に笑えない所がある。どちらかというと、話の必然からにじみ出てくる笑いなのである。それに対し、はるき

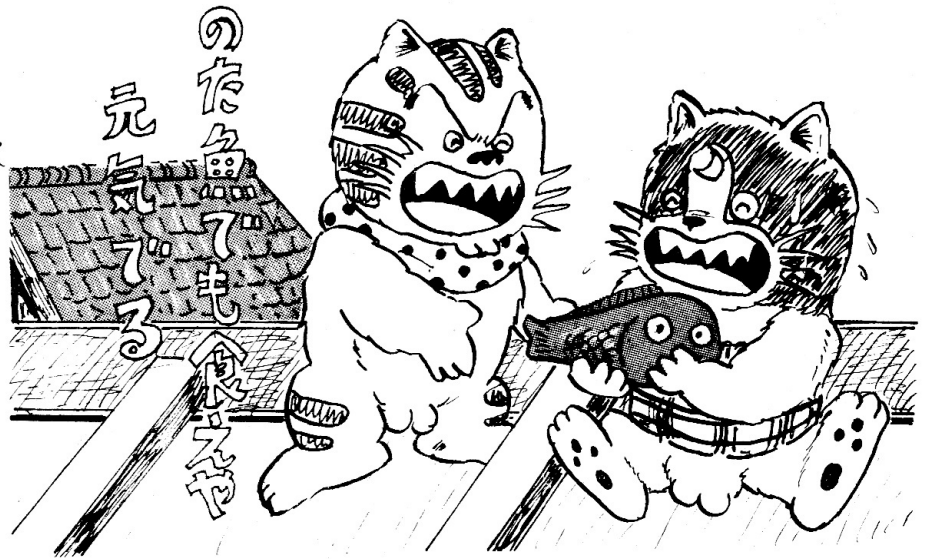
悦巳の笑いは、正に脳天気に、大きく口を開けて豪快に笑う。笑う時は我を忘れて思い切り笑う。しかし、そんなことばかりやっていて何も考えてないかと言うとそうではなくて、悩む時には悩む。ただし、その悩みも、うつうつと沈み込む様な悩み方ではなく、あくまで前向きである。この事は、チエとお母はんのデートが終わった時に如実に示されている。

チエは考える。

なんでやろ……
ウチ　お母はんに会うの
うれしいのに
帰りは　いつも
元気なくなる
ウチ……
なんで……

しかし、その直後チエは言う。
「あかん！明日考えよ。ほんならまた元気が出る。明日はまた明日の太陽がピカピカやねん。」
この強さが、「じゃリン子チエ」を支えている人気の源ではないだろうか。

4. 小括

かくして、高畑勲は、はるき悦巳の笑いやペーソスを自分のものに消化しきれずに映画にしてしまった。だから、尚更原作に忠実にならざるを得なかったのである。そして娯楽作品に徹しようとした。映画「じゃリン子チエ」の笑いは、はるき悦巳の笑いではあっても、高畑勲の笑いではないのである。

私は、「じゃリチエ」を観て、その演出の確かさや、カットつなぎの巧さ、原画や美術の丁寧さに感動する事はできる。しかし、映画そのものに熱狂する事はできない。高畑勲は、はるき悦巳の漫画をアニメ化した場合のあるひとつの究極を演出してみせたといえる。つまり単に「アニメ化する」という点では完璧に成功したのである。が、それだけで終わってしまった。

極言すれば、彼は単なる最上の職人に過ぎないのだ。これは別に高畑勲を責めているわけではない。彼は良くやった。しかし原作が合わなかったのである。もう少しつきつめれば、原作者と演出家の感性がぴったり合うという事は不可能に近いから、原作付であるという所からして、問題があるのである。

最初に「じゃリチエ」アニメ化の話を聞いた時、私が抱いたいやな予感も、そこに端を発している。高畑は、私の予想を超えて素晴らしいものを作り上げたが、根本的問題は残ったのである。

原作というものがあっても、それを叩台として自分の感性が出せれば（例えば「コナン」や宮崎・大塚等による「ルパン」の様に）まだしも、問題はないのだが、そうでない限りは、どんなに丁寧に作ってもダメなのだ。贋作は本物を超える事はないのである。

高畑勲は良くやったが、「じゃリチエ」では自分の感性を出すことができなかった。私は高畑の作品が好きである。だから、原作付でない、彼本来の感性に依る作品を見たいと切に思う。

―了―

ユニコにおける悪役論

たきたまこと

「ユニコ」はひさびさに見たアニメーション映画らしい作品だった。動きは、とりたてて新しいものはなかったとはいえ、とにかくていねいだったし、映像面でも十分満足のいく出来といえよう。

前作「星のオルフェウス」が目を覆いたくなる様な惨状だっただけに、このサンリオ作品の予想外の良さはとにかくうれしかった。サンリオというヘッドも使いようでこういうマトモな作品ができる、という初めての例として特筆に価しよう。

てな所で讃辞はネタ切れになってしまった。「ユニコ」の熱狂的ファンの方はこの先は読まない方が良いかも知れない。

＊

例によってこの手のお子様ストーリーはマジに論じるだけムダという感がないでもないが、裏読み対談が没になってしまった現在、もうこれ位しかやる事がなくなってしまったのだ。

さて、ここで問題にしたいのは、こういう子供向けのお話に出てくる悪役の事である。

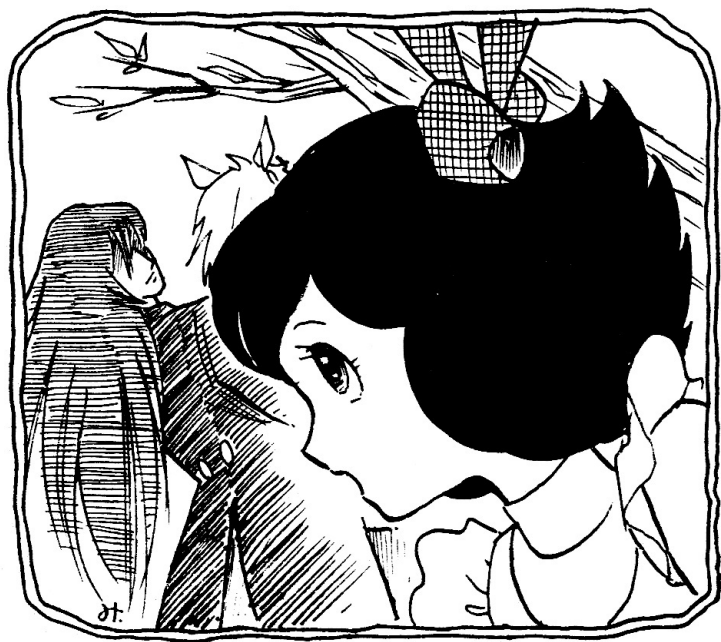
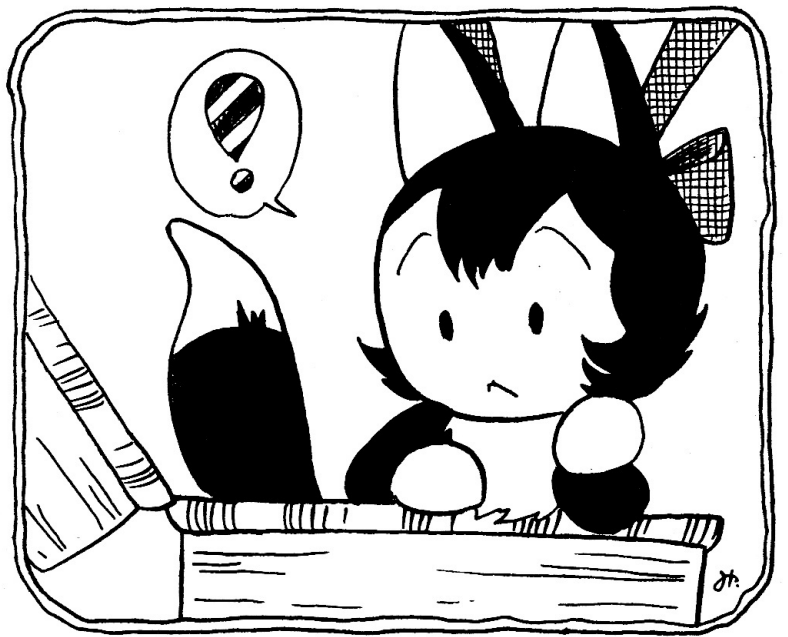
勧善懲悪ストーリーの良さというのは、初めから善と悪の存在が肯定されていて、そこには疑問をはさむ余地も必要もなく、ゆえに観客は安心して善が悪を滅ぼすオプティミスティックなお話を楽しむ事ができる、という所にある。

ところが「ユニコ」の場合、何かその辺がしっくりこないのだ。「ユニコ」の悪役は男爵な訳だが、どうも悪役然とした所が見られない。原作の様に森の動物に危害を加える訳でなく、彼のやった事といえば、酒に酔ったチャオをベッドに寝かせてやっただけではないか。いかに正体が悪魔だろうが何だろうが、そんなもんで殺してしまってよかったのだろうか。

さらに善の方、ユニコにも問題がある。冒頭の設定ではユニコはまわりの者全てを幸せにしてしまう、という事だったのだから、男爵も幸せになってしかるべきである。それなのに、悪魔くんやチャオはあれだけ無条件に気にいって、男爵の時は一目見ただけで敵意をむき出しにするというのはどういう事か。

結局男爵は何のために出てきたのかというと、ユニコの善をことさら強調するために用意された非必然的なアクション・シーンの単なるお相手でしかなかった、てな事になってしまうのである。

＊

最近は悪役が描きにくくなったとよく言われる。それはつまり、善悪の区別が相対的なものでしかなく、その絶対的な基準は存在しえないという認識が一般化してきた、という事なのだろう。

これまで善悪の判断基準は〃常識〃にもとめられてきた。だから法律という名の常識を破る犯罪者や、我々の常識を持ち合わせていない宇宙人が悪役にされた。ところが犯罪者も一個の人格を持つことがドラマに定着してくると、悪役であるに足る理由というものが必要になってきて、もしその理由が解消されたりすれば、その悪役はたちまち悪でなくなってしまう、という様な事が起ってきた。

もはや完全な悪役になりうるのは、人格に破綻をきたした精神異状者か、悪の宗祖である悪魔ぐらいのものだろう。

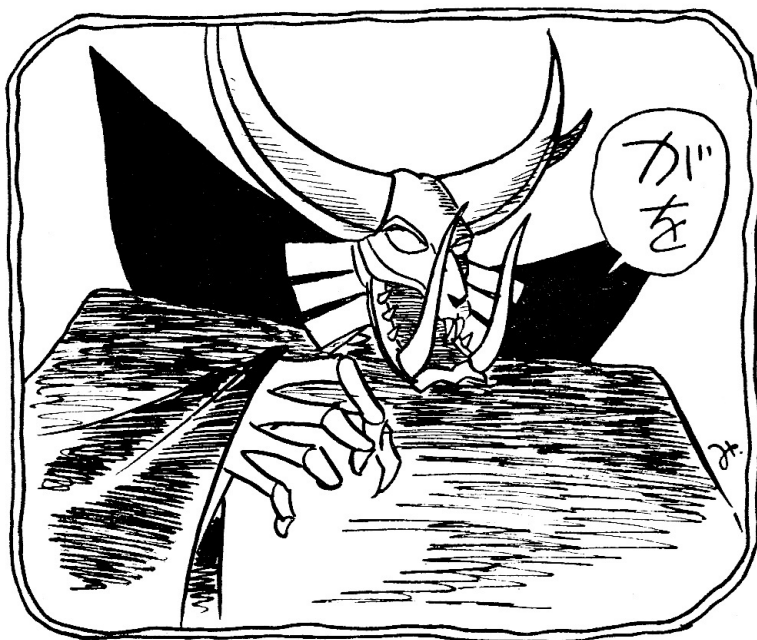
こういったたぐいの者がなぜ悪役になり切れるかといえば、彼らの行動は我々の常識からすれば悪であっても、彼ら自身は全く罪悪感をもたないからである。例えば生物界には天敵という悪役が存在するが、これとて食われる方から見た場合のみ悪なのであって、食う方にしてみれば単なる生活の営みでしかない。それがむしろ当然なのである。

だから真の悪役とは、自分の行動は100%正しいと信じて疑わない頑強な思考の持ち主であるばかりか、かえって対立する常識的な善の方を悪とみなすくらいの人物でなければ失格だと思うのだがどうか。

＊

話を「ユニコ」にもどそう。どうもこの話、お決まりの勧善懲悪ストーリーとはいえないふしがある。あまりにも不明瞭な点が多すぎるし、男爵が自身の〃悪の論理〃にもとづいた行動をとっているとはどうしても思えないからだ。

ユニコとの戦いで現わした彼の正体が悪魔的なのに悪とされてはいけない。外見で善悪を判断できる時代はとうに終っている。彼の種族からみれば、彼はまれにみる善良そうな風貌でないとも限らないし、内面的にはまさにそうなのかも知れないではないか。

つまり「ユニコ」というのはどういう話だったのかというと、あれは実は男爵の悲恋物語だったのだ。彼はチャオに恋をした。しかし自分の風貌が悪魔の様であるため、杉野氏にデザインを依頼して人間に変身した。そして彼女を屋敷に招待したのだが、二人の仲をうらやんだユニコに決闘を申し込まれ、しかたなく受けてたち彼を破る。ところが何とそれがチャオの反発をくう結果となってしまい、彼女の同情によって生き返ったユニコに正体をあばかれ、失意のうちに殺されてしまったのである。

結局また裏読みになってしまったが、何が言いたかったのかというと、いかに勧善懲悪であろうが、否、だからこそ何が悪であるかを十分納得の行く様に描く事、それに見合う悪役を配する事がいかに大切であるか、という事だ。なぜならそこには人が人を裁くという恐るべき行為が描かれるのだから。

ガンダムI サキサカ・レポート

（注・お出来になる方はサキサカさんの声で読んで下さい。ヒアウイゴー！）

皆さん、御元気ですか？レポーターのサキサカです。私は今、若い方々の間で大変人気のある、と伺いました「機動戦士ガンダム」さんの劇場映画を上映する映画館の前…にお邪魔しております。

今日が初日でございまして、あ、大変な人気ですねぇ。イヤ～四百人ぐらいの若い皆さんがお並びになっております。彼らの表情にはこれから世界的なイベントに参加するんだという気負いが見られる気さえ致します。朝早くから熱気が立ちこめているようです。

お聞きしたところによりますと、三日前からお並びになったバカ…いやいや、失礼致しました、御熱心なおかたがいらっしゃるそうです。なるほど…なるほど…。そして昨夜はこの映画館内でこれだけの人数の方々が…おやすみになられた。ふむ、ふむ。

あ、そろそろ、開場の模様でございます。ヒアウイゴー！

は…何か、係員の方々が、入場者に差し上げているようです。ポスターのような物らしいですが…。あ、すみません。レポーターのサキサカですが…。あ、私もいただいて…よろしいんで？イヤイヤ、は？私、サキサカですが、何か…？入場券ですか…イヤどーも。

若い人達の熱気が充満している…といった感じの館内です。イヤ～若い事はすばらしいですね。皆さん、開演を今か、今か、とお待ちになっております。欠伸をする人など一人も、いや、少ししかございません。

ああ、そろそろ開演の模様でございます。オープニングです。いやあ、なるほど、なるほど、大画面…ですねぇ。

私、えー、今回のレポートのために、一応、ガンダムさんのVTRを通して観てきたのですが…、当然、劇場用映画ですから…何かかなり要った形をおとりになるかと思ってたんですが…。

あ、も、もしもし、隣のあなた、そうあなたです。この映画ガンダムさんは、テレビとどんな具合に違ってるんでしょう？な…なになに、何も違わないんですか？はて？この部分の…セリフが違う…。なるほど、なるほど。えっ？ここのカットは安彦さんが新しく描き直した…。なるほど～。イヤ～、さすが、良く判かっていらっしゃる、ビューティフル、おじょ～す～。

あなたは、ガンダムさんはいつから…？はは、あ、本放送の初回から…。なるほど、なるほど。私ですか？私、レポーターのサキサカですが。

あ…お邪魔ですか、イヤー失礼致しました。

あ、そこの貴女、その他に何かお変わりになった点は？なっ？音楽…あ…なるほど～。貴女も昨夜はお泊りになったんですか？えっ？まあ、義理で…？イヤーお若くていらっしゃる。サキサカ感服いたしました。

そこの君、君は、ガンダムさんとのお付合いは…？再放送以来…。それでいかがですか？この映画の印象は？ホホウ、なかなか、よろしい…と。イヤ～、よかった、よかった。

あ～、そこの色の黒い貴方、貴方はガンダムさんを見始めてどのくらいたちますか？えっ？企画設定の時から…なるほど、なるほど。で御印象は？

あなた、いけません！そんな過激な言葉を！いいですか、えー、誌面では、むやみに、作品をけなすような内容の言葉は、注意して使い

ましょう。明るい会誌だノイタミナ。誌面がはずむよ、ノイタミナ・値段はまん中、¥350。みんなの会誌だ、ノイタミナ。

でわ…感想を…。いや、いけません。そんな…。先程の私の言葉を一緒に繰り返してください。「誌面では、むやみに、作品をけなすまうな、内容の言葉は、注意して使いましょう。明るい会誌だ、ノイタミナ。誌面がはずむよ、ノイタミナ。値段はまん中、¥350。みんなの会誌だ、ノイタミナ」 イヤー、よかった。おじょーずー。

どうやらエンディングのようですが、ああ、そこのオ…これでどうして終わりなんですか？ パート2、3につなげるためですか、なるほど、なるほど。

間もなく第2回の上映が始まります。となり、大勢のオタクが引き続いて御覧になる模様です。いや、あ、おやすみになっていらしたんですね。いや、どーも失礼致しました。

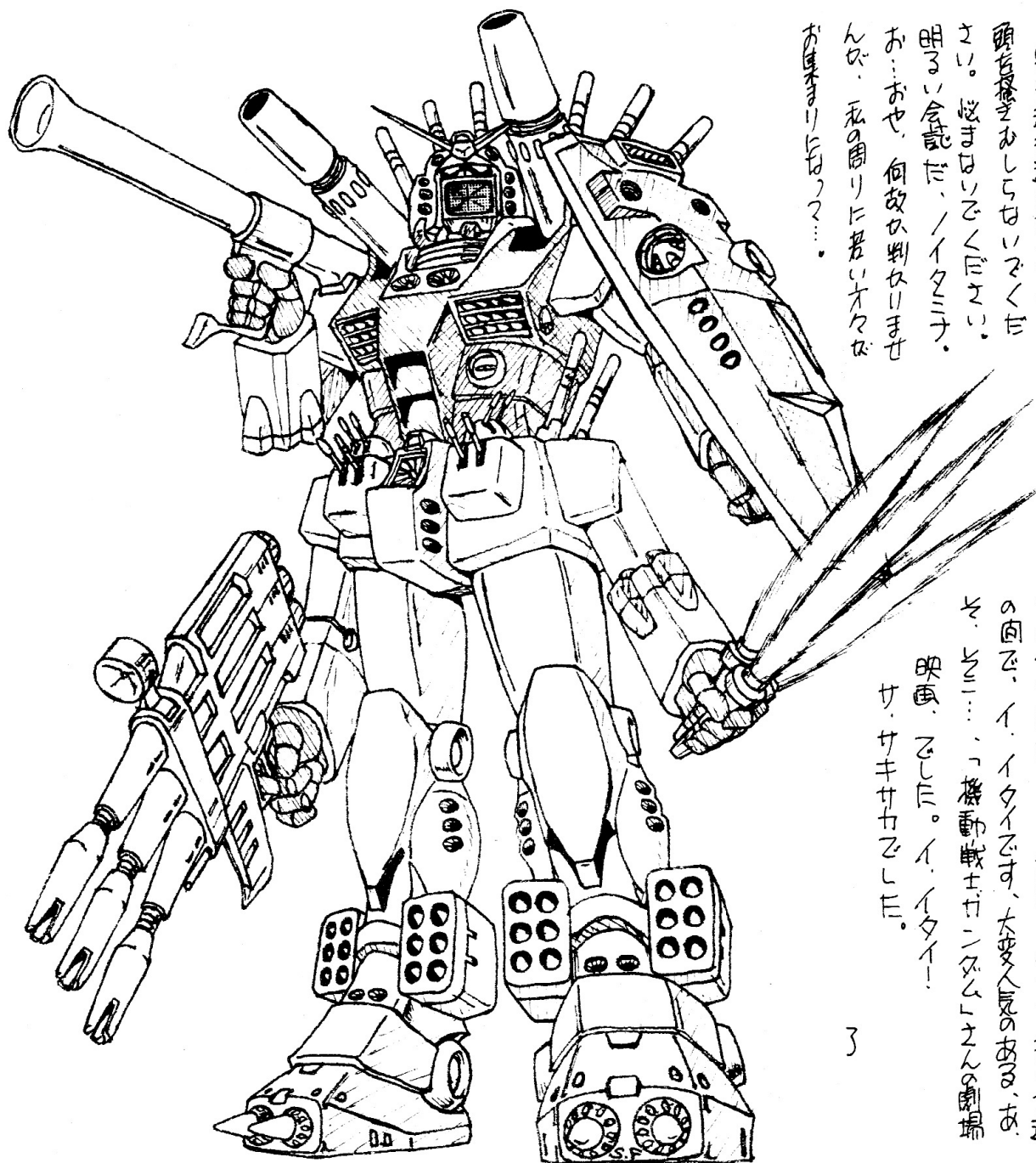
第2回目も快調に進んでおります。イヤー、若い事は、すばらしい…。熱中できる…これは実にすばらしい。

あ…ここに眠っていらっしゃるオタがおいでですが、起こしてみましょう。もしもし、もしもし、はて、うるさいってまあ、そうおっしゃらずに。私、レポーターのサキサカですが…。御名前を…はて、マルハてさんですか？ 御住所は？ バ、バンチョー。なるほど、なるほど。この映画はいかがですか？ お疲れになった…。そーおですな。ところでこの映画を御覧になる事はあなたにとってどういった意義があるのでしょうか？ あ、黙っておしまいになられました。イヤー、そう考え込まなくても…頭を掻きむしらないでください。悩まないでください。明るい会誌だ、ノイタミナ。お…おや、何故か判りませんが、私の周りに若いオタクがお集まりになって…。

や、やめてください。私はレポーターのサキサカです。や、やめてください。イタイです。

こ、こういうわけで、お送りして参りましたサキサカレポート、今回は、イタイ、若い方達の間で、イ、イタイです、大変人気のある、あ、そ、そこ…、「機動戦士ガンダム」さんの劇場映画、でした。イ、イタイ！

サ、サキサカでした。

了

『夏への扉』の向こう側

きよみ＝アニ研ミュール

Ⅰ「前置き」

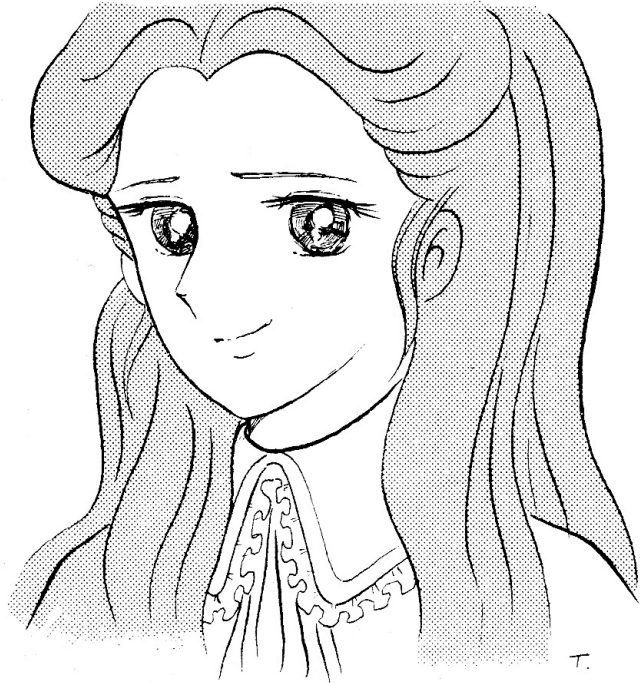
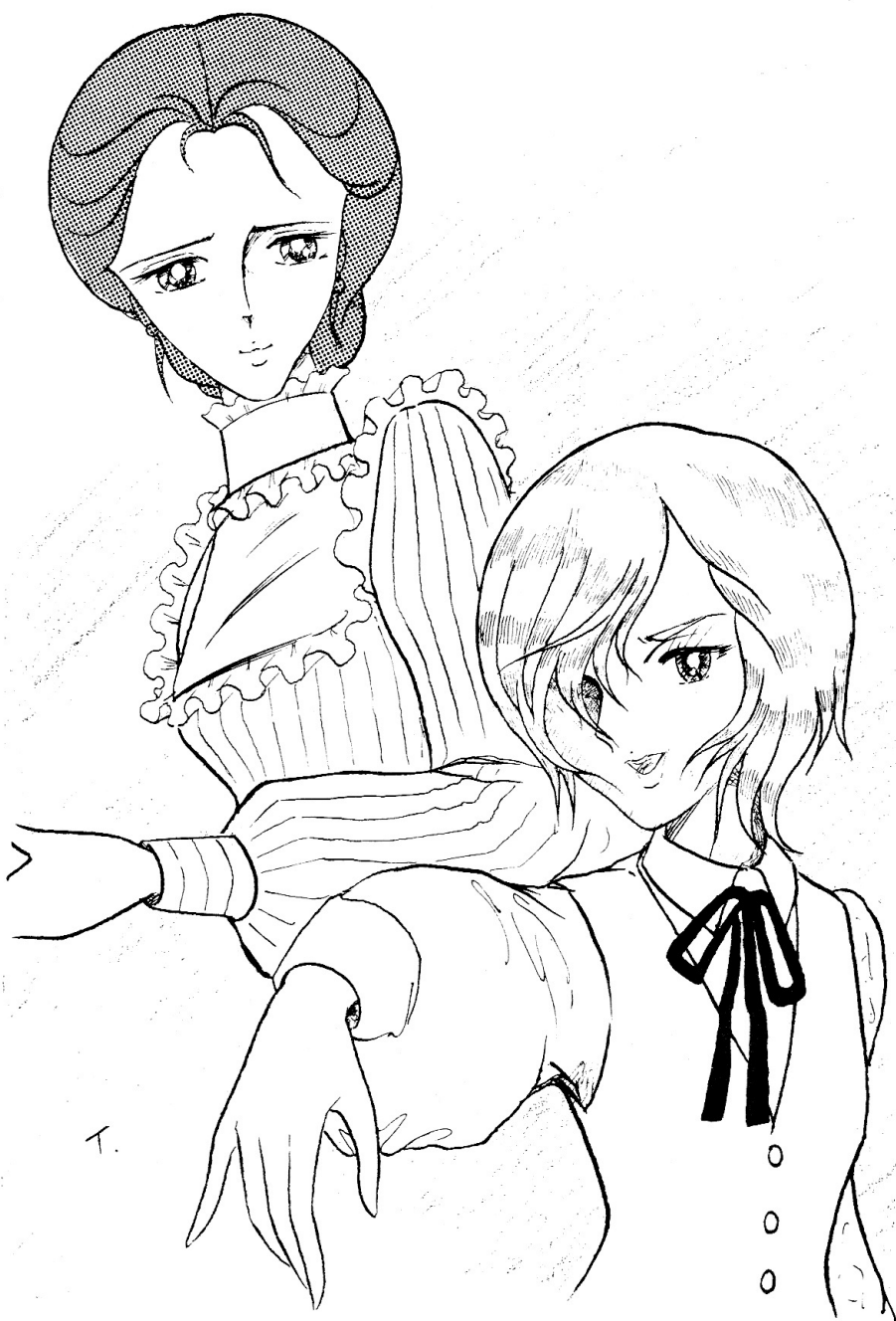
まさかこの作品を以て少女マンガのアニメ映画化の成功例とは考えられまい。むしろ好きな少女マンガを好きなアニメで楽しむという夢が無惨に打ち砕かれた幻滅を味わった方も多いのではないか。原作も竹宮作品としてはやや貧相に過ぎる部分があることを否めないが、それにしても・・・と思うのである。

Ⅱ「試みとして」

上映終了後、客席から「きれいだったァ。」という声、その主は中学か高校生だろう、女の子である。なるほど、と私も思う。色彩設計が丁寧に計算されていて心地よいし、アングル・レイアウトもアイレベル中心の静的で迫力にはやや欠けるが、件々評価すべきものであった。「地球へ。。。」が美的センスでコケていた事を反省してか、アニメで少女マンガ特有の感覚的ムードに挑んだ意気込みは窺えるし、キャラも多少〝らしい〟顔立ちにはなった。この意味では「きれい」という感想は妥当なものであり、少年マンガよりはマシとは言え、感情表現の貧しい傾向のある現在の日本のアニメにおいて、その表現世界を拡張しようとする試みとしては評価できるだろう。

Ⅲ「求められるもの－結果」

一方、技術的難点もあった。プロポーションを原作に囚われるあまり、アニメの画面として不自然なものもあり（特に少年たちの頭でっかちのデッサン）、アニメートのレベルで〝見せるセンスが充分でなく、特にマリオンの「走り」のデフォルメや止めなどおぞましいの一言である。アニメファンの望む「いい動画(アニメ)」は「きれいなカット」でごまかされてしまった。それに脚本。全体として原作のネームを引き移して用いていたが、この態度には疑問である。活字のネームと肉声で表現されるセリフとは自(おのず)と相違があるからである。

その他、全体の漫然とした大仰なムードはむしろ演出の問題にかかってゆく。アニメは私たちの様なファンとしてはマイナー志向のマスターベーション文化であり、また一方では歌謡界の如く安易なミーハー志向のコマーシャリズム文化であるが、この作品に関しては、ニューミュージック風の軟弱文化であると解釈できる。そこでは、軟弱さと繊細さ、感傷的ムードと優美な感性の発現が識別され得ない。枝葉末節に過ぎない筈の部分が目を引き過ぎる。シャワーを浴びた後のマリオンの肌から立ちのぼる湯気など気持ち悪かったし、髪の毛のなびくのも、アクセントのない漫然としたものになっていた。また、それが煩しい程派手なので異様な感じがするのである。作品が表面的なものに止まったのは基本たる作品解釈が貧しいからである。例えばサラとマリオンのラヴシーン。画を流しすぎて肝心の肌の暖みが伝って来ないのである。またあのシーンで騎上位まで描写する必要があ

ったかも疑問だ。単純な映像だけを目指した演出としか思えない。各キャラクターの描写も不足である。原作の冒頭近い「合理主義の主張も自己防御本能の武装である。」という意味のネームを読者の様に結論的に捉えてしまっているので描写に味気がないのである。マリオンの声の水島裕も少年期の毅然たる部分を表現するにはふさわしくなかった。映画のマリオンには人間的な迷いの様なものが全然感じられない。ためらいもなく、何か考えている様子もない軽薄な人間にしか思えないのである。これは、原作のストーリーをトレスするのに終わっている映画としてのこの作品の貧しさに起因する。原作はキャラクター達の運命を淡々と描くことを目しているが、映画がこの観点に徹底しているとも思えない。クロードに関する顛末(エピソード)も彼についての伏線をきちんと引いておけば、あれ程おぞましくはならなかったろう。作品の世界に余裕のないため、観ている方にもゆとりが持てず、唐突で奇をてらった様に受け取ってしまうのだ。

映画だからこそ、より深くできる筈の人間描写が、あまりに画一的表面的で、まるでスラップスティックの様である。求められていたものは作品を貫くムード"テーマであり、それに即した演出である。感情移入させるべきものなら、その手掛りを与えるべく肯定されやすいテーマ(作品の中心ポイント)を設定すべきであったし、そうでないならもっと突き離した描き方しかなかった筈だ。少なくともラヴシーンにフランス語のセリフを併用したり、詩を引用したりする自己満足的演出は無意味である。

Ⅳ「どこへ行こう」

私はこの期に及んで「原作のイメージを大切に。」などという愚かなスローガンに与(くみ)するつもりなどない。原作と対等なヴォルテージのイメージがあるのなら、それを超えた新しい世界を。それがないのなら、せめてその枠の中で映画なら映画としてプロパーな世界の構成されている作品を求めたい。しかし作家としての演出家や脚本家の感情が貧しく、自分勝手なファンに媚を売るのがやっとという現状では不可能であろうか。今のアニメ界は一握りの優れた人材にかろうじて支えられているのにすぎない。

ファンは切に願っている。つれて行ってほしい、心から安心して楽しめる世界へと——。

—了—

『悪魔(あくま)と姫(ひめ)ぎみ』から見たマンガとアニメ。

ぼるのめんたりご

相当以前の話になるが、渋谷の某ビル特設会場で、(株)スーパーハリウッドの手による新作アニメーション『夏への扉』『悪魔と姫ぎみ』の2本を見て来て思ったのだが、アニメ界に再び漫画原作がのして来る時代が来たのか…と言う事である。昭和30～40年代の鉄腕アトムや鉄人28号(今もやってるが…)、ビッグXなど一連の初期作品同様、漫画家連の手を借用しなくてはならないとは…少々なさけなく思う。初期の頃は新分野であるアニメーションを軌道にのせる為と、手塚先生なんかがアニメーションの大家だったせいもあって個人的には許しちゃうのですが、現在(いま)の漫画原作付は、単に労力の合理(?)化にしかすぎない様に思うのです。たしかに、近未来なるアニメブームとかで、本来、時間と人手とお金のかかる制作会社がオーバーワークとなっているのは分かりますが、アニメではアニメでしか出来ないものを上映(や)って欲しいと考えるのは、アニメファン(マニアではない)としては当然のことと思うのですよね。とたてまえはこの位にして『悪魔と姫ぎみ』について書かせてもらいますと、私は吉田秋生さんの原作を読まずに観に行って、その後で原作を読んだのですが、話のテンポが全然ちがいますね。しよーじき言って漫画以上の作品(もの)に仕上ってまして、コメディタッチの、思わず笑ってしまう彼女の作風を上手くコンテ割りしてるなァと感じてしまう。(なんか前述のことと反対のこと云ってる。いかんなァ)でもどーせならこの位上手くやってもらえると、アニメファン+(プラス)漫画ファンとしては大変うれしいし、これは前述の原作付アニメではなく、漫画家がスタッフ入りしたアニメーションである、などとひいき目に言いたくなる。そーです、アニメーションの本来あるべき姿とはこーゆーものを言うのでは?と他人(ひと)に問いかけたくなる様な気持ちにさせるのです。アニメと漫画ははっきり違います。同じ絵を使用しているという点以外は同じものはない筈、『悪魔と姫ぎみ』の様に、それを自覚して創作(つく)ってくれると、不思議と異なる2つの物が一諸になりうるのですよね。(とにかくこのアニメは私はベタぼめします。)それにくらべて今TVでやってる漫画原作付アニメのひどさはどーです。もっとも"漫画は人気が出るとアニメ化する"というへんな常識を持った自称マニア達によってそれが助長されているのも確かな事ですが。どーせ造るのなら、はっきりとこらへんを意識してやって欲しいんですよね。漫画＝(イコール)アニメーションから漫画＝(イコール)アニメーション+(プラス)α(アルファ)となる様に。ファン側から働きかけるべきだと思うんですよね。自作のアニメなどもTVでやっている技術的なことのみより、こんな本質的な所で光るのじゃーないでしょーか。 ファンからマニアへのお願いでした。

PS.『悪魔と姫ぎみ』については早い話、面白くってテンポがよくって、マンガも無視してない上にマンガじゃないのが大好きで、…
…。けっきょくはーんにも書けないんですよね。すんまへん。『夏への扉』はだれか他の人がやってるんでないかい?

白鳥の湖によせて…

Swan Lake

久野信和

10年ぶりに「東映まんがまつり」（見たかったのは『白鳥の湖』ですが。）を見てきました。広島アニメーション研究会では、僕一人だけだったらしいが、なぜ、「まんがまつり」を見に行くのに、高校生・大学生は抵抗を持っているのでしょうか。

考えられる理由の一つには、東映動画が〃子供向け〃に作っているということです。しかし、〃子供向け〃に作ってあるといって学生が見に行っていけないという法律はないわけだし、内容が完全に〃子供向け〃であるわけでもありません。古くは『太陽の王子ホルスの大冒険』から最近作では『森は生きている』『白鳥の湖』まで学生でも見られる作品はいくらでもあるというのに……。

さらに言えば、あと二つ、理由が考えられます。一つは、併映作品、今回に限って言えば、『一休さん』『オタスケマン』『仮面ライダー・スーパー1』が完全に子供向けであり、学生には耐えられないことです。『一休さん』は相変わらず、TVシリーズの一作品を持ってきただけだし（必ずしも『一休さん』のストーリーの質が悪いわけではありません。映画でやるには、TVシリーズでは少しおそまつだと思うだけです。）『オタスケマン』は『タイムボカンシリーズ』の総集編で、全キャラクターが登場し、大画面では耐えられない作画・背景でした。『仮面ライダー・スーパー1』は僕らの知っている『仮面ライダー』とは、アクションといい、もう一つピリッとしたものがないし、妙にメカっしくて完全な子供向けでした。こんな内容では、確かに学生が来るはずがありません。

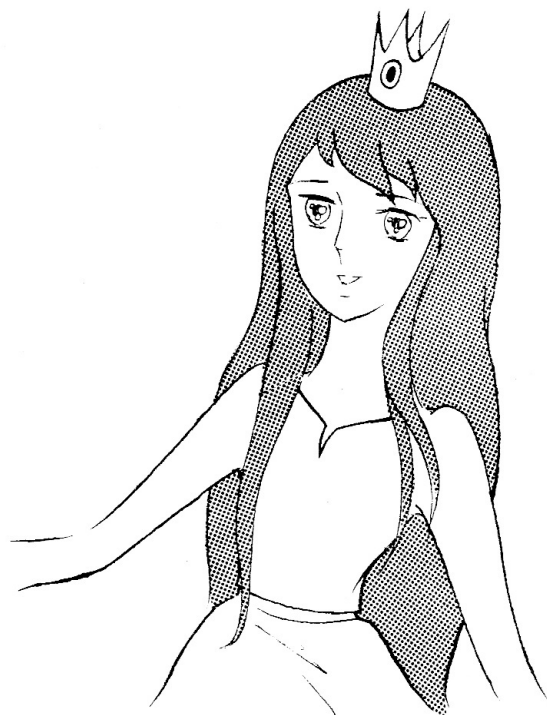
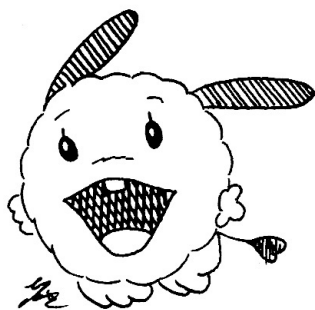
もう一つは、映画館内のマナーの悪さです。子供がかけっこしていても、親は見て見ぬふりをしています。『白鳥の湖』が始まると、今まで静かだった場内が騒がしくなり、前のガキが立ち上がるという最悪の状態でした。これでは、おちおち映画も見られません。

さて、ここで、『白鳥の湖』について考えてみますと、ここ2、3年、メイン作品は原作をとり、それに基づいて作るという形式を取っていますが、この『白鳥の湖』もその例にもれず、原作付です。しかし、私が持っていた原作のイメージとは展開が多少違っていたようです。

また、この映画より、レコードが2枚（BGM編とドラマ編）が出ていますが、BGM編の方は、PCM録音されており、その音の良さには目を見張るもの（耳を聞き張るものですかね〜。）があります。しかし、いざ映画となりますと、光学録音で、老旧化しビリつくスピーカー（僕は、東映の直営館・名古屋東映で見ましたが…）では、聞くも無惨なものでした。この音楽さえ良ければ、この作品はなかなかの好作品に成ったでしょうに。でも他の併映作品と比べれば、月とスッポンであり、「まんがまつり」では一つ浮いたものになってしまったことは事実です。

最近の「東映まんがまつり」のメイン作品『龍の子太郎』『森は生きている』『白鳥の湖』は対象年令の低い「まんがまつり」ではやるべき作品としては程度が高く、かと言って、単独にやるほどの力量を持った作品でもありません。（『ガンダム』以上であることは確かですが…）。そこで、僕は提案します！『白鳥の湖』のような作品は、TVスペシャルとしてやるべきだ!!と。これなら、学生でも抵抗なく見られるのですから。

映画

ドラえもん のび太の宇宙開拓史

レミのひとりごと（1）

by Lemi

「なんでドラえもんなんか……」。そう思うんはきっとTVのドラえもんしか見たことがないのでしょう。それなら最初にその先入観を捨てて下さい。何故なら〝映画ドラえもんは、TVのそれと質的に異った作品である〟からです。

TVドラえもんでは、〝ドラえもんの道具〟が大きなウエイトを占めています。サブタイトルに道具の名前を当てていることからも分かる通り、物語は道具を中心として展開します。敢えて言うなら、〝主人公は道具〟なのです。（但し、例外はあります。）

これにより、受け手である子供達は、「僕もあんな道具（もの）が欲しい。だから、それらを次々と出してくれるドラえもんが好きだ」と思うようになり、道具に対して夢や願望を持つ訳です。それが現在のブームとまで言われるドラえもん人気の理由の一つでしょう。

しかし、「ドラえもん」の根底には、もっと大きな主題（テーマ）があったのです。それを前面に打ち出したのが映画のドラえもんなのです。

映画の中では、道具は徹底して脇役にまわります。そのため、TVでは何となく霞んでいた主人公ののび太が、より鮮明なイメージで浮かび上がっています。そしてその内容は〝夢のような冒険と心暖まる友情の物語〟なのです。これだけでもTVとの違いが分かると思います。

では、作品としてこの映画はどうだったのでしょうか。次に私なりの考えを述べてみましょう。

(1) ストーリーについて

対象が子供ですから、単純明快な話に仕上っています。確かに、私達が見るのには物足りないものであるかも知れません。しかし、子供達に（そして私に）夢をみせ、〝心の暖かさ〟を伝えるのには充分なものであったと思います。

(2) 絵と動きについて

動かし易いキャラであるということもありますが、よく動いていました。特に、のび太を始めとする子供達の生き生きとした動きは、TVではあまり見られなかったものです。

また、背景がキャラの暖かい絵柄とうまく調和していて、仲々良い印象を受けました。

(3) キャラクターについて

これについては、〝のび太〟に絞り、TV・映画共通のものとして述べたいと思います。

この映画のプロデューサー別紙壮一氏は次のように述べています。

「世の子供達も、何処か不得意な部分を、つまりのび太らしいところを持っている筈である。子供達はそこに無意識のうちに、共感を覚えているのではないだろうか」

正に、キャラクターの魅力の本質、さらにドラえもん人気の本質をついていると思います。蛇足ながら私なりに解釈すると、子供達はのび太の中に自分との共通点を見出だすことにより、のび太と同化することができます。その自分の分身であるところののび太が大活躍するのですから、子供達が喜ばぬはずがありません。この〝のび太の魅力〟こそが、ドラえもん人気の最大の理由でしょう。

この作品の中には、〝心の暖かさ〟というものが一本貫かれています。ストーリー、絵柄、キャラ、音楽等々全てがそれを感じさせます。私は、この〝心の暖かさ〟こそが「ドラえもん」という作品の真の主題（テーマ）ではないかと思うのです。

今の社会は官僚化され、人と人との心のつながりが、次第に失われつつあるように思います。子供達までが、幼い頃から勉強を強要され、真の友達、心の底から語り合える友達を作ることが仲々できません。（これが田舎者の戯言であることを祈ります。）その反動として、この〝心の暖かさ、やさしさ〟を知らず知らずのうちに求めているのではないでしょうか。

「ガンダム」の80%は妥当だが「ユニコ」の15%は少々低いのでは？「夏への扉」と「悪魔と姫ぎみ」は興行の型式が特殊だから比較は難しいが あとの2本は少くともコミケにくる年代にとっては問題外と言えよう。(よってこの2本についての作品別分析は省略する。)

わりと偏りの少ない分布となった。極端にほめちぎる人が少ないのは分るが、極端にけなす人も少ないというのは 多分 TV版の評価とのかねあいであろう。ともあれ 某誌のアンケートで歴代のアニメベストワンに輝く作品の劇場版としては とても好評であるとは言えまい。

「ガンダム」との比較というメリットもあるのだろうか。おおむね好評という結果が出た。まあ「ガンダム」はTV用、対して「ユニコ」は始めから劇場用なのだから 至極当然と言えなくもないが。

ないが、これは上映スペースのデメリットがひびいているのではないかと思われる。2本立てとは言え、ロードショー料金で 折りたたみイスは、まずいのではないか。

総論

アニメーションの自己表現の可能性について

茂木光

これまで今春の劇場アニメについて一通り見てきたわけだが、ここではまず全体から見た個々のアニメの意味等を考えていこう。

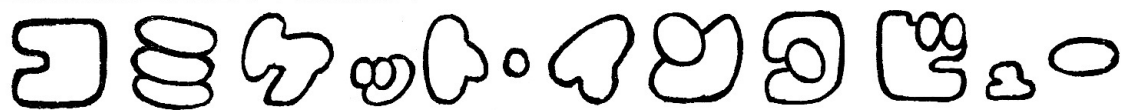
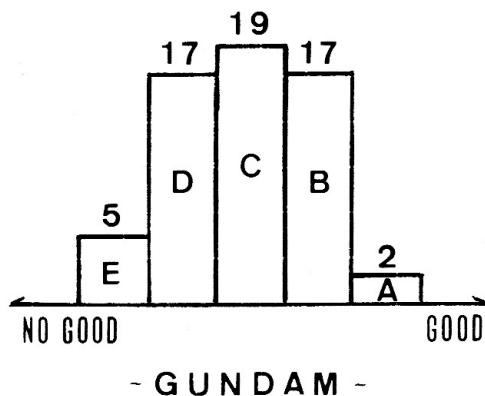
第一番に語らねばならないのが、この春最も騒がれ、興業的にも振るった「ガンダム」である。とにかくガンダム・ブームと呼ばれる異常なまでの人気であった。この状況はかつての「ヤマト」とよく似ている。放送終了後に人気が出、アニメ・ファンや各種アニメ・メディアにより盛り上がり、遂にTV再編集による映画化というパターンである。しかしその出来はと言うと、これは目を覆いたくなる程ひどいものであった。TV再編集という欠点を持っているのもさることながら、メリハリのない間のびしたストーリー、ぎこちない声優達、演奏の未熟さをゴマ化す為にエコーをたっぷりきかせた、たるいBGM、小さな画面等々、劇場用にしてはあまりにお粗末なものであった。

これはひとつに周囲の騒ぎ過ぎが原因として考えられる。だらだらしたストーリーの背後には、全体には関係のないエピソード(「再会！母よ」等)までを捨てさせようとしなかったファンの声があり、声優のぎこちなさは、なにげない台詞を名言としてあおりたてる行動に影響された結果といえよう。

しかし、あの怠慢な画面の仕上がりは製作者側の責任である。特にひどいのは、大きなTVとしか思えない画面サイズ、それに当時ギリギリで作っていた為による撮影の乱反射等のあらのあるフィルムをそのまま用いた事だ。この為

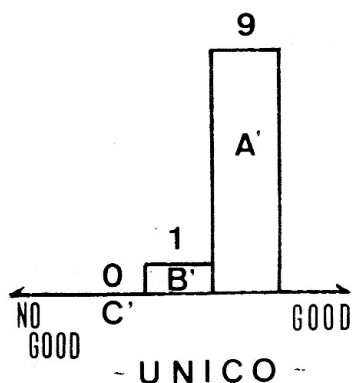
コミケット・インタビュー
劇場アニメについて

A: すごくよかった　　B: (まあまあ)よかった
C: よいとも悪いとも言えない (言っていない)
D: あまりよくなかった がっかりした　E: ひどかった

A': よかった(程度によらず)　C': よくなかった(〃)
B': よいとも悪いとも言えない (言っていない)

Ⅰ 何を見たか 〔回答者数 82名〕

機動戦士 ガンダム	66名	(80%)
ユニコ	12名	(15%)
夏への扉／悪魔と姫ぎみ	4名	(5%)
ドラえもん のび太の宇宙開拓史	1名	(1%)
白鳥の湖	1名	(1%)
見ていない	6名	(7%)

Ⅱ ガンダムについて

A	2名(3%)	D	17名(26%)
B	17名(26%)	E	5名(6%)
C	19名(29%)	不明	6名(9%)

Ⅲ ユニコについて

A'	9名(75%)	C'	0名
B'	1名(8%)	不明	2名(17%)

Ⅳ 夏への扉／悪魔と姫ぎみについて

4名という回答者数では上記のような分類は無意味であると思われる。評価は総じて良いとは言え画面は楽しむには小さ過ぎ、あらが気にならないには大き過ぎるという最悪の事態であった。劇場アニメの持つ「TVより格段にきれいな画面」という特性が、ここでは見事に死んでいるのである。「新しく作りました。」という部分も五十歩百歩であった。ましてあの新しいBGMなどは、LPを売る為だけに作ったとしか考えられない。

映画を見に行くという行為は、お金を払って、時間と足とをかけてまでわざわざする行為なのであって、その行為に対し、これ程までにいい加減なものを見せられては怒らない方がおかしい。そもそも映画よりずっと予算の少ないTVで、たまたま受けたからといって、それをそのまま再編集するという考え方自体がおかしい。今までも何本となくTV再編集のアニメが作られた――製作費と宣伝費を合わせても、そんなに金がかからないという理由だけで――。しかし、そのことごとくがひどい出来である。プロデュース側にしてみれば、低コストで安易に作れるのでたまたま受ければ儲け物という思惑なのかも知れないけれど、見に行く我々としてはたまったものではない。何より、こんな事をいつまでもやっていたのでは、本当に良いアニメ映画が根づかなくなってしまう。これからも「ジョー2」、「バルディオス」等が再編集されるらしいが、どうせやるなら全て作り直すぐらいの事はやって欲しい。

それに比べると、他の作品は劇場用新作という事で好感が持てる。特に「ユニコ」や「じゃ

リン子チエ」は画面の美しさもさることながら、アニメとしてよく動いていた。仕上げから見れば、劇場用アニメとして文句の無い作品であろう。

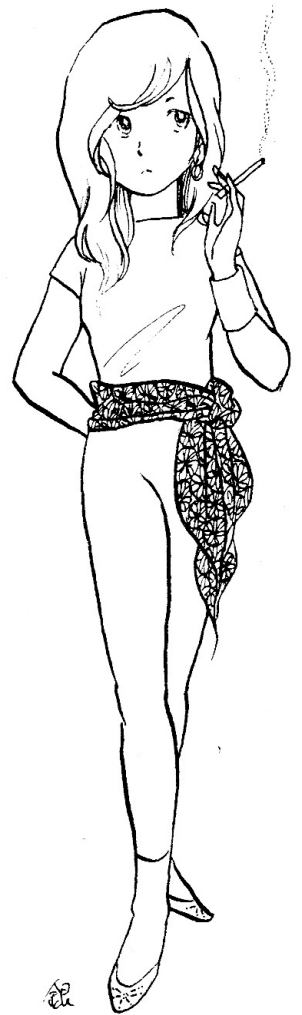
興業という点で見て、今年の春もやはり蒸かったのが、「ドラエもん」である。これらの子供向アニメ（「ユニコ」「怪物くん」「白鳥の湖」を含む）は、日本のアニメの出発点として、また子供達の為にもその存在は有意義であるが、それのみになってしまうのはいけない事だ。何故なら、それは最近ようやく出てきたアニメーションによる表現の可能性を著しく狭める事になるからである。原作付もその意味で同様である。

さて、そうして見てくると、序論で提起した「劇場アニメは映画として作られているかっ？」という問に対しての答は、「技術的に優れているアニメ映画はあるが、自己表現の手段としての劇場アニメはまだまだである。」と言えよう。つまり、オリジナルの劇場アニメが制作されうる状況までには、まだ道は遠いと言わざるを得ない。

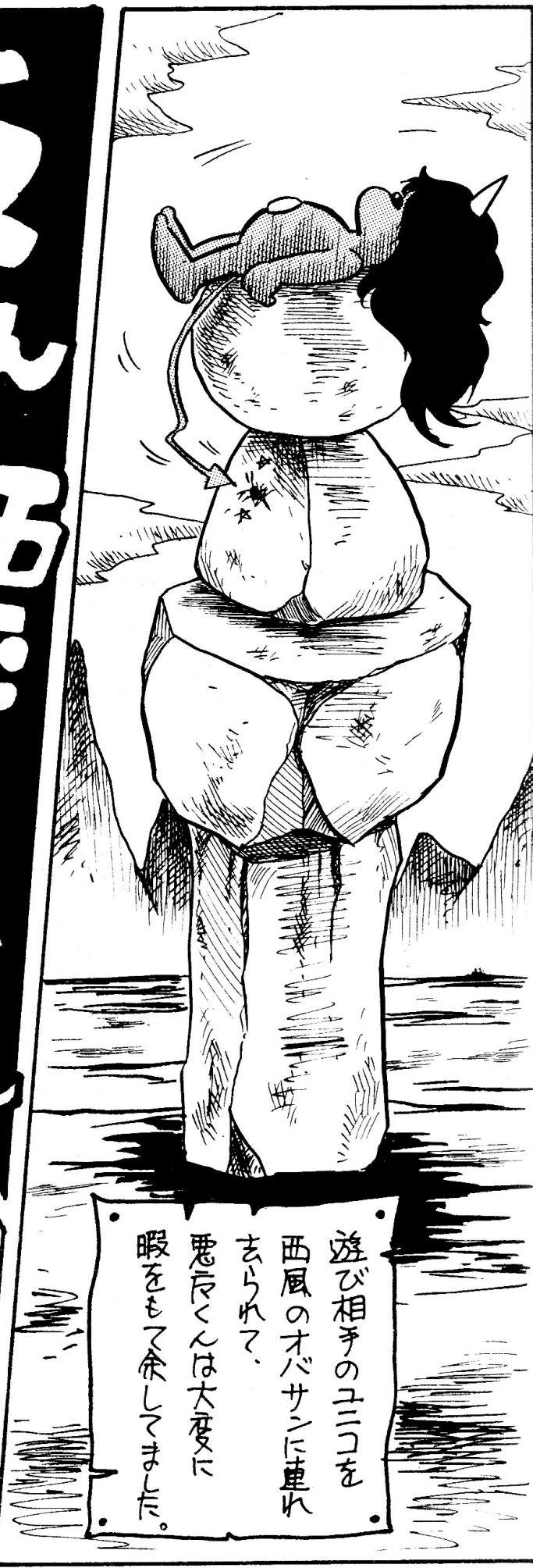
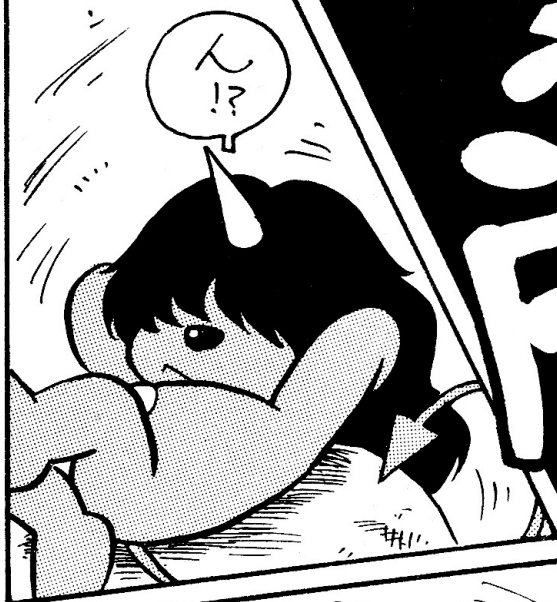
では受け手はこの春の劇場アニメについて、どう見ているのだろうか。これについては面白い結果が出ている。前ページの統計は、我々ノイタミナの取材班が今回の特集の為に4月5日に行なわれた「第17回コミックマーケット」会場に於て一般インタヴューした結果の集積である。サンプルの特徴は、10代〜20代のアニメ・ファン——つまり現在のアニメ・ブームを支えている人々だということだ。

「じゃりン子チエ」が公開前だったので入っていないのが残念だが、ブームといわれた「ガンダム」が意外に評価を受けず、中間的意見に占められている。対して「ユニコ」は良い方に偏っている。これは前述の私の意見を証明するものであろう。

「ガンダム」はTV時からのファンが見に行ったものの、期待は裏切られた。しかしファン心理として、ムゲに悪いと言い切る事もできず、中間的意見を持った。図中、中間的意見をとる者の数（B、C、Dの合計）は、実に全体の81%に達しているのがその現れと言えよう。また、ひどいと言い切った人が、非常に良いと答えた人の倍いるのも由無しとは言えないだろう。「ユニコ」が良い評価を受けているのは、「ガンダム」と比べ、格段に良い画面の為と思われる。

また「ガンダム」を見た人間が「ユニコ」の5.5倍にものぼっているのは、ブーム以外に宣伝の影響をまともに受けている為もあるだろう。つまり、高年齢層向を謳った「ガンダム」にアニメ・ファンが流れ、やや子供向を狙った「ユニコ」から遠ざかったという事だ。概して映画というものは宣伝効果に依る所が大きいが、劇場アニメもその例に漏れなかったわけだ。観客を動員できるか否かは、アニメの質より、ブームとそのブームを煽り立てる宣伝活動なのだ。このことは「ガンダム」と「ユニコ」のアニメ・メディアでの扱い方が、アニメ・ファンの動員に比例していることからも分かる。

しかし、かつて「カリオストロ」がそうだったように、良い作品が後々に残る事はあっても、そうでない作品は、いくら当座が受けていても、やがて必ずファンに見捨てられるであろう。だから我々は、宣伝にばかり惑わされず、自分自身の感性でその作品をとらえ、良いと思う作品には賛辞を惜しまず、ひどいと思う作品は容赦なく批判すべきである。それが我々観客にできる唯一にして最大の事であろう。

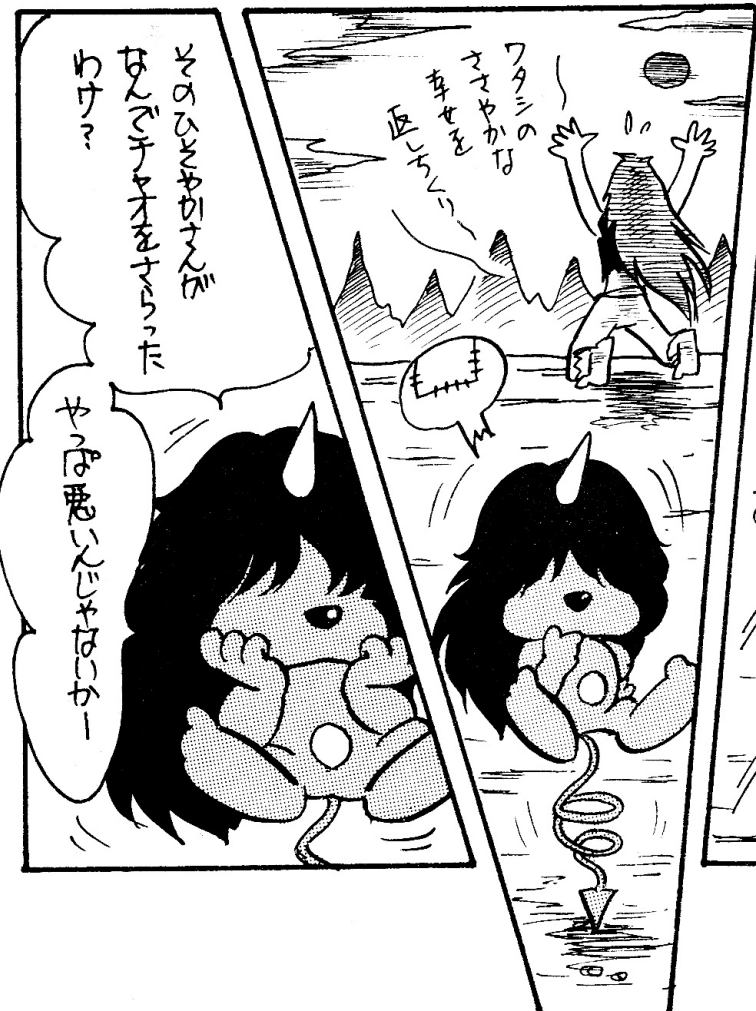
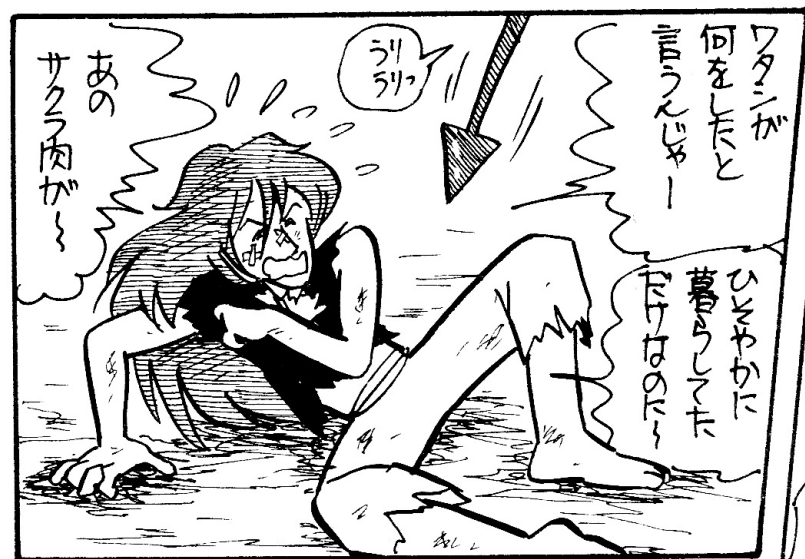
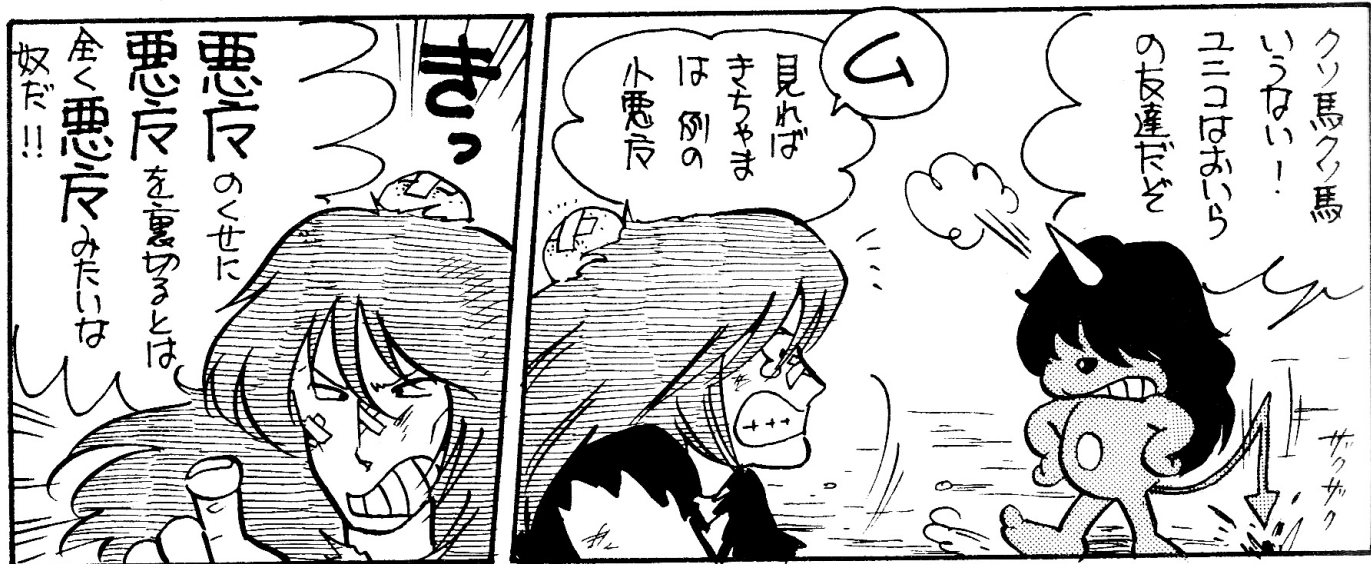
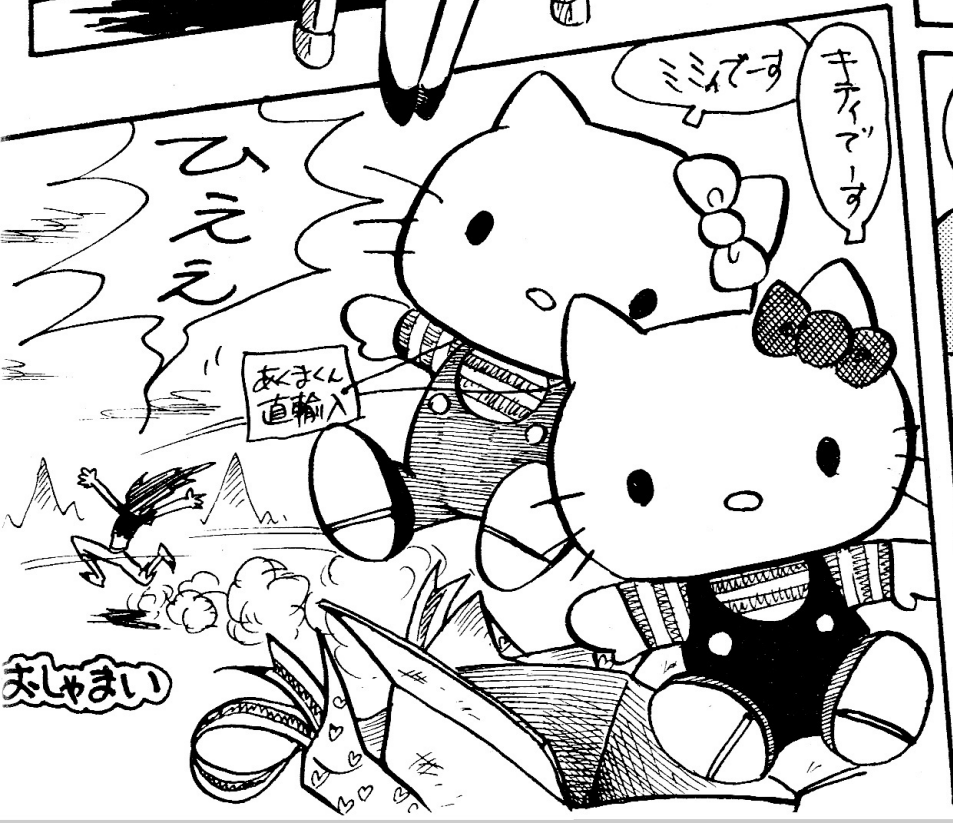
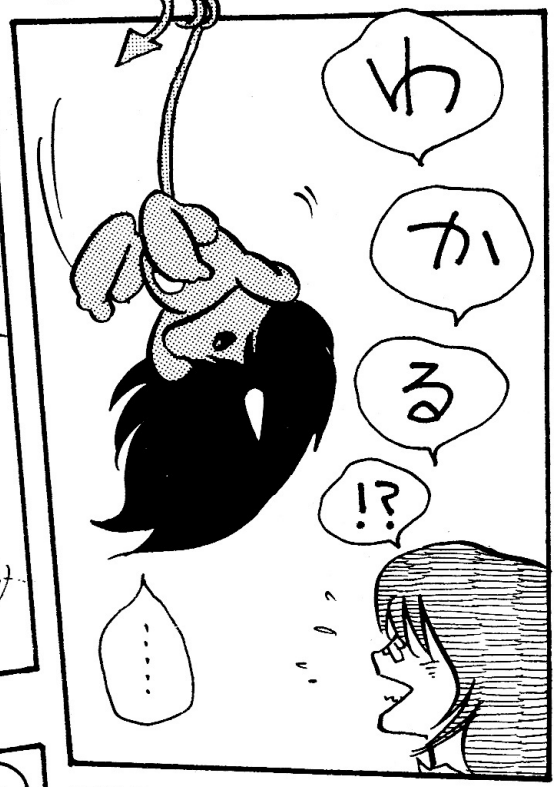
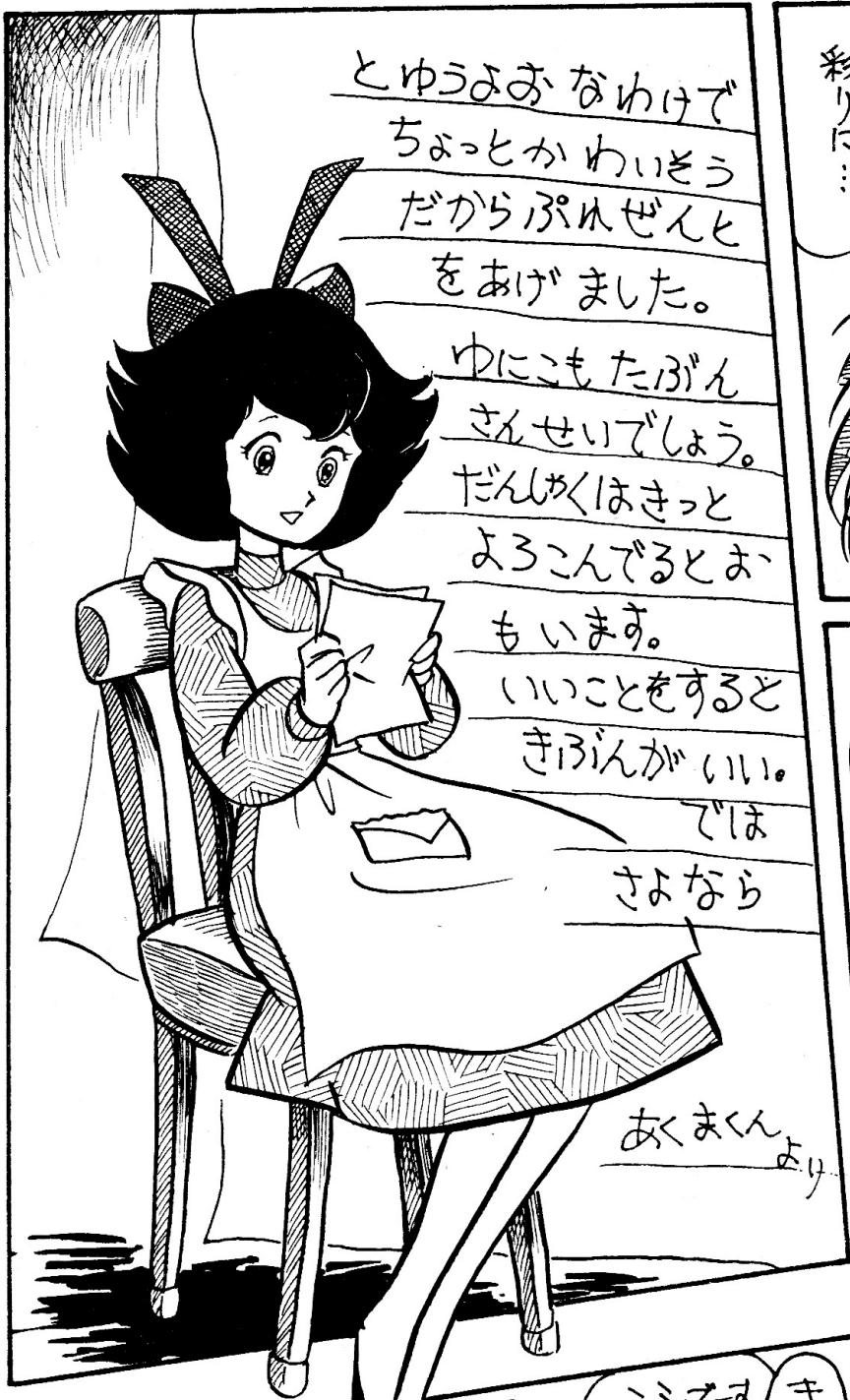
——アニメーションの自己表現の可能性を守る為に……。

—了—

悪魔くんVS悪魔くん
遊び相手のユニコを
西風のオバサンに連れ
去られて、
悪魔くんは大変に
暇をもて余してました。
ところがある日！
ん!?
ゴゴゴゴ
ら
ら
ら
!?
かいたん→春日美弥

うガーッ
ズボッ
復活!
クソ馬め〜
見たか〜
オレは不滅じゃ
ついに復活を果たしたのじゃ〜
待っとれよ〜
今にキサマを馬サシにして食っちゃる〜
おっこらせ
俺は復讐鬼と化したのじゃーーっ
クソ馬よ死ぬがいい
ごん
ばったり
ふん

クソ馬クソ馬
いうない！
ユニコはおいら
の友達だぞ
ザクザク
ム
見れば
きちゃま
は 例の
小悪魔
きっ
悪魔のくせに
悪魔を裏切るとは
全く悪魔みたいな
奴だ!!
何言ってんだい！
おまえが悪いこと
するからだ
こんにゃろめ
こんにゃろめ
ぐさっ
ぐさっ
きゃー
おかあさーん
ワタシが
何をしたと
言うんじゃー
ひそやかに
暮らしてた
だけなのだ〜
うりうりっ
あの
サクラ肉が〜
ワタシの
ささやかな
幸せを
返しちくり〜
そのひそやかさんが
なんでチャオをさらった
わけ？
やっぱ悪いんじゃないかー

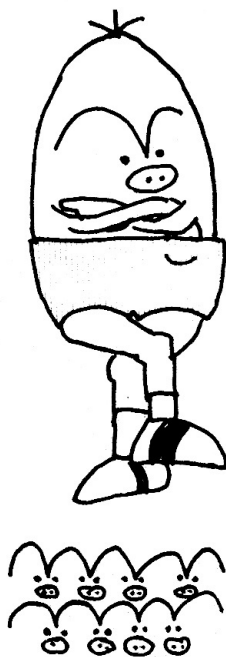
さらうだなんて人聞きの悪い
ただつまり生活の彩りに…
きゃ
なんちゅーかお
とゆうよおなわけでちょっとかわいそうだからぷれぜんとをあげました。ゆにこもたぶんさんせいでしょう。だんしゃくはきっとよろこんでるとおもいます。いいことをするときぶんがいい。ではさよなら
あくまくんより
わ
か
る
!?
……
ミミィでーす
キティでーす
ひええ
あくまくん直輸入
よっぽどネコが好きだったのかなあ?
おしまい

速報 映画ガンダムIIの悲劇！

多摩豊

良い映画とは、適度な寄り道をしながら、一本の筋を軽快なテンポで進むものをいう。もちろんこれはエンターテイメントに限った話であって、芸術的色彩の強い映画（ルキノ・ビスコンティなど）についてはあてはまらないかもしれない。しかし、もし娯楽映画であるならば、本筋がどこにあるのだかわからなくなる様な脚本や、場面転換の間の悪い編集、不必要なシーンの入る演出など、当然批判されるべきである。（芸術映画の場合は、逆に我々が監督の意図を読めない凡才であるのだから何も言えないが…）誰が見ても、この映画は何が言いたいのかが伝わってこない様では、はっきり言って失敗だと私は思う。確かTVの編集物なのだから、ストーリー的に散慢になるのは若干は許せる。しかしそれもある程度までの話であって、「ガンダムII」ほどになると「ぶっ切り」の方がまだましに思えてくる。「ぶっ切り」には確かに元のフィルムの良さは無くなるが、少くともそのストーリーを追う事はできる。しかし、「ガンダムII」あれは一体何なのだ！ガンダムにおいて評価の対象となった生活感なんていうのは、あくまでもTVの長丁場の中では入る余地もあろうが、二時間そこそこの映画の中ではあえて入れる必要もないだろう。宣伝文句の人間ドラマにおどらされて、セイラの出撃、ミハル、果てはブライトのしっとまで映画にいれる体たらく。富野さんの言う所のニュータイプテーマを前面に押し出すなら、この手の三十分用ストーリー（別にこれらをけなしている訳ではないのですけどね……）、どんどんカットしていくべきである。

アムロが脱走し、ランバと会い、戦場でランバと対決し、一人の兵士として成長する過程がメインのストーリーなのだから、そのアムロに関する人間関係は描かれても当然だが、なんでカイの恋愛にまで手を出すのだろうか？個人的には、私はあのエピソードは非常に好きだが、映画的な流れを考えた時、あの話はカットすべきだ・小さな防衛戦も切れるし、黒い三連星ですら浮いている。映画はTVではない。一つの焦点を絞り込んだテーマに対するアプローチの方法が誤っていたならば、およそ感動、余韻などあろうはずがない。

さらに私が問題にしたいのは、編集のまずさである。なぜTVのリズムで映画を作るのだ！TVの膨大なカットの中から、必要なものを必要な手順で継いでいけば、TVとは全く違う映画としてのガンダムの可能性が出てくるはずだ。その上で、どうしても必要な所に新作が入るならそれが最高なのである。例えば、ジャブローの所など立派にそれをこなしているではないか！ならばなぜ前半の無意味に連続される攻撃をすっきりと集めてしまわなかったのだろうか？セイラの出撃や、鉱山攻撃をカットし、ランバとの戦闘、ゲリラ戦、ハモンの戦闘を生かし、黒い三連星はカットする。（マチルダが黒い三連星以外のものに殺されてもいけない訳はないのだ！）そして中盤のミハルのストーリーを全て切り落としたら、かなりすっきりした形になるではないか。この基本のリズムを崩さずに、セイラがコズンがつかまった時に、シャアの消息を聞くとか、戦闘のあいまにお風呂のシーンをさりげなく、（それが難しいのだが）はさむ、スパイの潜入をはさむなどの寄り道も可能だろう。

つまり映画ガンダムの悲劇とは、TV版のエピソードを大事にしすぎて、どれ一つとして切れない富野さんという人そのものかも知れない。新作部分が多ければ、それだけストーリーも変わったものになるのだし、媒体の違いは当然対象年令層にも変化をもたらすはずである。いつまでも富野さんがTVの一つ一つのエピソードに縛られていては決して映画ガンダムのニュータイプへの変化は起こらない。

「牧笛」と中国アニメについて

瀧田誠

最近、中国のアニメーションが静かなる話題を呼んでいます。4月には中国から製作者を招いてシンポジウムが開かれるなど上映の機会もふえ、全般的に高い評価を得ている様です。

さて、日本で公開された数々の作品のうち、どれか一本を選ぶとなるとやはり「ナーザの大暴れ」よりも「牧笛」でしょう。この作品は、水墨動画という他に類をみない驚くべき手法によるもので、数十分の短編ですが一年間の製作期間と一万枚の動画が費やされているという事です。

ふだんセル画によるリミテッド・アニメしか見た事のないひとに、この特殊な素材によるフル・アニメを理解してもらうのは難かしいかも知れませんが、シンポジウムで水墨アニメについて「牧笛」の監督である特偉氏が語られた言葉をおかりしてみましょう。

『私たちはこれまで中国のアニメーションを民族的方向で、中国独自のものを目的として製作してきました。

アニメーションの動画によってどうやって民族的なものを表現しようかと思っていたとき、非常に自然な形で水墨画を映像にできないものかと思いました。これをはじめて考えたときはとても不可能と思えました。しかし若い人たちは不可能ではないといい、試験的にやってみることになりました。

"この絵をどうやったら動かせるだろうか?"

そこには斎白石(水墨画家)にしかできない筆はこびがあるのです。私たちはその筆はこびを研究しました。次に墨の濃淡とにじみ、それから輪郭のはっきりしたところを研究し、そして撮影の技巧を研究しました。そして「小科斗找媽媽(おたまじゃくしがお母さんをたずねる)」をつくりました。おたまじゃくしには目や口がなく、ただ黒い点でしかないわけで、表情がないのでそのなめらかな動きによって全てを表現したわけです。

「牧笛」は一九六三年に作りました。これは2作目にあたります。お話は非常に簡単で、いなくなった牛をさがす牧童の話です。その牧童の吹く笛の音が自然の力によって牛にとどき、牛がかえってくるのです。これは、自然は私たちに何かを教えてくれる、という事を伝えようとしています。

これらは李可染という人の絵で、背景は江南地方です。そして牧童の探すところのそれは中国独自の山水画を用いています。音楽は中国の

南方の民間に伝わっているものを直接用いています。「牧笛」はセリフがなく音楽ですべてを表現しているのです。

水墨アニメはまだ実験的なもので、完成されたものではありません。しかし、これは中国のアニメーションにとって大きな存在となるでしょう。この体験を通して、これからも民族芸能を表現できるものを探究していきたいと思います。』（4月5日のシンポジウムにて）

私には「ナーザの大暴れ」をはじめとする中国のセル・アニメの技術が画期的なものとは思えません。ただアニメの基本であるフル・アニメーションが忠実に守られている事——中国に"合理化"という概念がもちこまれなかった不幸中の幸いと言えるでしょう——がリミテッドの氾濫する現在、かえって新鮮に見えたのではないでしょうか。

つまり中国アニメは基本的には、我々がアニメを見始めた頃——東映動画の黄金期あたり——を再現し、ノスタルジアにひたらせてくれるアニメなのです。

ストーリーについても同じ事がいえます。中国アニメはどれも非常に単純です。例えば「ナーザ」などは勧善懲悪の見本の様なストーリーですが、これは単にオプティミスティックの一言で片づけられるものではありません。我々はここに中国の文化レベルの低さをかいま見る事ができます。しかしストーリーに魅力が乏しい分、動きの素晴らしさに腰をすえて見入る事ができます。

ところで「牧笛」は文化大革命によって批判され、十年近くオクラ入りをしていたそうですが、私にはこのストーリーのどこに批判を受けるような所があるのか全く分りません。あるとしたら多分それは内容ではなく、この様な短編に莫大な労力をかけた事自体が文革に不忠実であるとして批判されたのでしょう。

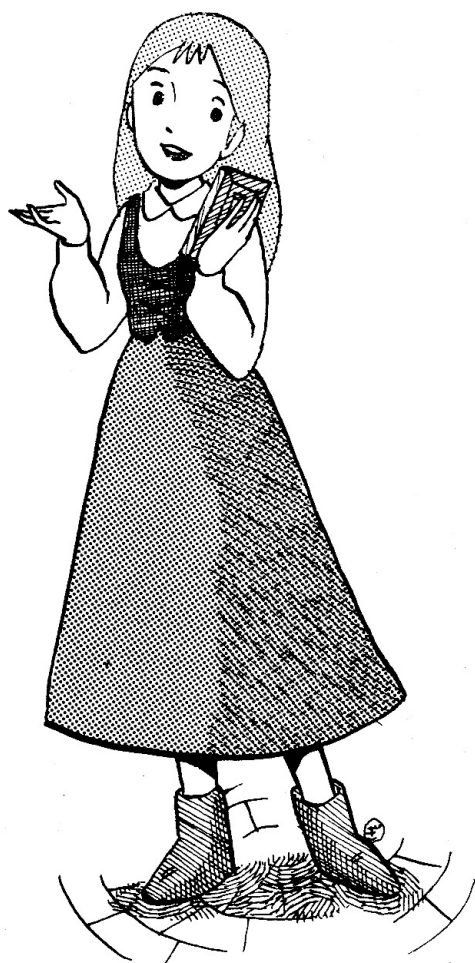
こうした素朴な情熱が手法の独自性に結びついた水墨アニメ、その最高傑作「牧笛」は、だからこそ中国アニメ界にとって大きな意味をもつのです。そして同時に我々にとっては、この様な未知の素材がアニメにはまだ存在するのだ、という事を改めて認識させてくれます。アニメーションはまたひとつ新しい映像の可能性を見出したのです。

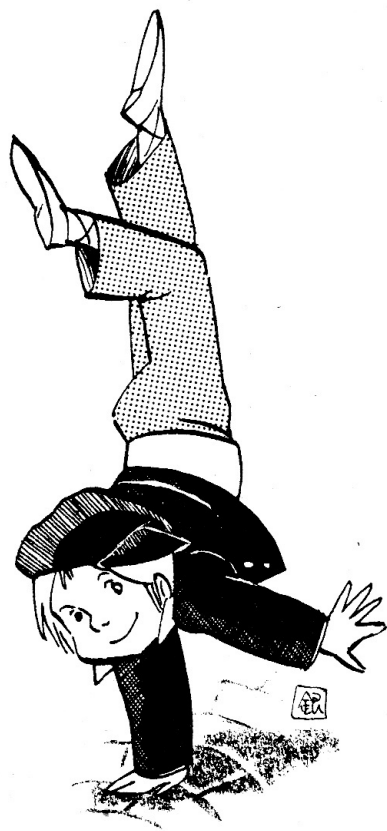
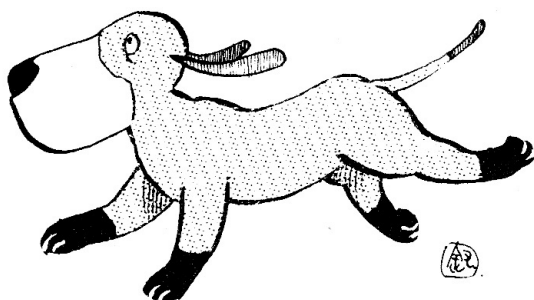
—了—

P.S.

★シンポジウムを速記してくださった必殺人間タイプ・YOKOさんに厚くお礼を申し上げます。

マイ・フェア・ペリーヌ

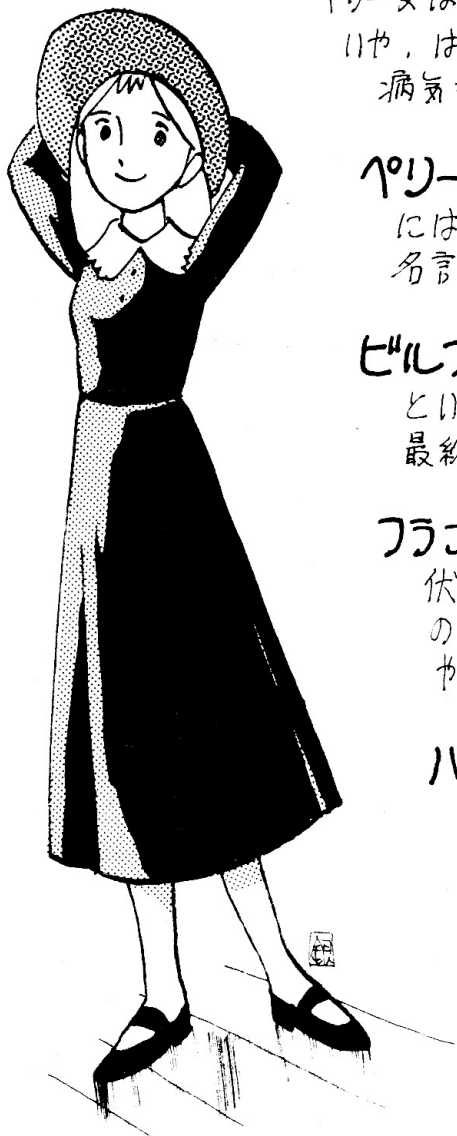
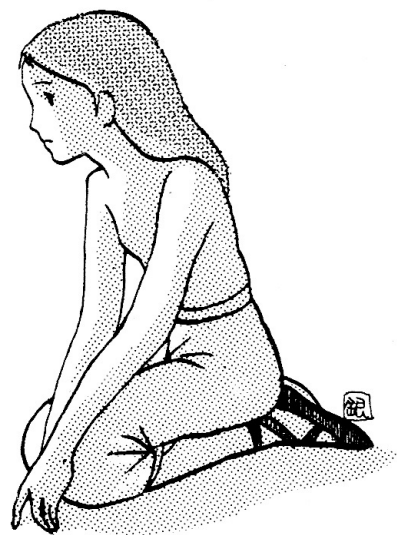
やまざき 恵

なんでまた 〆切の3日前になって
「ペリーヌ物語」の差し文なんて書く事に
なったンだろ。 今回は劇場アニメの
特集で、ペリーヌは全く関係なかった
はずなのに、こんなに大量のカットが…
これ、どーゆー事ですか 銀野サン。

まあ、大好きなペリーヌの事だから、せーいっ
ぱい喜んで書かせてもらいますだ。 わりあいと
ファンが少ないみたいだけど、ペリーヌは傑作
ですよー。 動き、ストーリー共に言う事なしの
コナンというバケモンがなかったら、ストーリーの
点ではペリーヌの右に出るアニメはちょっと
ないでしょうな。 まあ ガンダムの映画なぞを
見るよりは ペリーヌを4回分 続けて見た方が
よっぽどマシですよ。

そんでは とりあえず

ペリーヌのキャラクターについて・・・

ペリーヌ　シンデレラ・ストーリーの定石とはいえ、あのけなげさが とにかく泣ける。前半の薄幸の美少女 といった感じのも良かったけど、基本的に明るい性格なんだよね。だから 全てが明らかになった後の、ラスト3話ぐらいのペリーヌはもー最高なのですよ。

ところで、関修一氏のキャラには「"ふしぎな"島のフローネ」や「名犬ジョリィ」でもお分りのように、セックス・アピールがまるでないんですな。わたしゃ そこが好きなんだが・・・

あ、右上のセミ・ヌードは例外中の例外でして、ペリーヌは決してこんなシーンばっかのすばらしいいや、はずかしいアニメではないんです。そこの病気もちの人、感ちがいしないよーに。

ペリーヌのおかーさん　「ひとに愛されるためには、まず自分がひとを愛さなくては」という名言を残して世を去った人。おしい人をなくした・・・

ビルフラン・パンダボアヌ氏　「おじいさまー」といってだきつくペリーヌがクラリスに見えたりして・・・最終回のダンス・シーンは実によかった。

フランソワーズおばあさん　27話にひいた伏線が47話でやっと実を結ぶという おばあさんのエピソードはすごかった。こんな恐ろしいマネをやってのけたアニメがかつてあったろーか?!

バロン　主人公と行動を共にする動物キャラは数あれど、これほど愛きょうのあるキャラも少ないのでは。やたら人間っぽかったり、まして会話までする様なんは大っ嫌いなわたしとしましては非常にお気に入りのキャラなのであります。ペリーヌとの仲が良すぎる、などという邪推をしてはいけません！

つーことで **おしまい**

最近はあまり再放送されないが、ひところまで何度も再放送されたので、「魔女っ子メグちゃん」というアニメの名を、読者のほとんどの方が御存知のことと思う。しかし、その内容の方はと言うと、よく思い出せない人がかなりいるのではないだろうか・かくいう私も、すべてを鮮明に記憶している訳ではない。

が、ここでは、少くともあのオープニングとエンディングの2つは思い出して欲しい。実は、あの2つの中に、「魔女っ子メグ」という作品の持つテーマが集約されているのではないか、と私は思うのである。

「シャランラ　シャランラ」と、イントロ抜きでいきなり歌い出す、アップテンポの歌。トランプのスペードのエースが最初に目に映り、目にも止まらない速さで、画面が変わっていく。スピード感とセンスにあふれたこのオープニングは、これだけでも他の少女アニメでは考えられない。

とりわけ異色に感じられるのは、メグとノンの対決シーンではないだろうか。ノンが突然、メグの目の前に現われて、二人は向い合い、画面が両者を回り込んで映し、二人の放つ魔法が火花を散らしてぶつかり合う。凄じい戦いである。迫力ある作画が、この形容詞を現実のものとして我々に認識させてくれる。このシーンは荒木ファンにとってはバビル二世のオープニングで馴染みだが、その手法を何故少女アニメたるメグに用いたのか。この点に、荒木氏を始めとする製作スタッフの、メグという作品に対する、他の魔法物とは違ったアプローチが感じとれるのである。実際、本編でもメグとノンの対決シーンは多かった。逆に、その対決が物語の骨子を成していた回も少なくなかった。何故そうまで二人は激しく戦わねばならなかったのか。二人が戦うことに、一体如何なる意味が存在するのだろうか。

私はその問いを、「両者の魔法観・人間観の違い」に求める。ノンは、魔法を絶対的な力・価値と信じ、魔法を使うことが出来ない人間を、下等視する。言うなれば、魔法万能主義である。対し、メグはどうか。メグも、魔法は優れた力だと信じて女王を目指した。しかし、時として魔法は人間の持つ「心」に勝てないことも知った。だからメグは人間を肯定する。人間には、魔法使いには無い素晴らしいものが有ると思っている。この二人の相容れない考えを戦わせることで、真の解答（どちらが本当に正しいのか）を、得ようとしているのではないだろうか。

さて、話をエンディングに移そう。こちらの方は、オープニングとは対照的である。ストリングスのイントロで始まり、タンゴのリズムにのって歌は全編短調で流れる。鳩が飛び交う、人気の無い街の中を、メグ一人が風に舞いながらさまよい歩く。何とも物悲しい情景である。何故これ程までにオープニングと違うのだろう。

私はエンディングを、メグの叙情詩だと考える。オープニングに現われて来る、はでで陽気でおてんばなメグは、彼女の表の側面であって、その内面はエンディングの様に寂しく悲しく、

孤独なのである。

そのことをもっと如実に表わしているのが、オープニングとエンディングの歌詞の矛盾ではないだろうか。具体的に示してみよう。

（以下、Oはオープニング
　Eはエンディングである。）

①O「何でも出来る証拠なの」
↔
E「何でも出来ると人は言うけれど」

一見魔法は何でも出来そうだが、メグにとっては、人の心こそ、魔法では動かせない、素晴らしいものなのである。

②O「貴方は私にもう夢中
「貴方の心に忍び込む」
↔
E「魔女っ子メグは一人ぼっち
だから愛してみたい夢見るように
あのこの涙は　私の涙」

メグは、人の心を知った魔法使いとしてノン以上であると信じ、魔法の力で人間以上に人間と深く心が通じ合えると信じていた。だが、彼女にとっての実際は違っていた。人間を好きでも、魔法使いには人間の心が判らない時がある。魔法を使っても、人の心を動かすことが出来ない時が有る。そんな時、メグは例え様の無い悲しみを感ずる。誰一人、メグの心を理解する者が居ないのである。

メグとノンの対決に秘められた、人間と魔法の存在意義。オープニングとエンディングとの相違に内在する、人間と魔法使いとの間に苦悩

する魔女の在り方。この二つの問題に対し、製作者側からは、何ら明確な解答を提示しなかった。少くとも外見上は。

そこで、最終回を思い起こして欲しい。メグとノンの対決は、結局決着がつかなかったのである。つまり、人間の心も魔法も、一長一短で甲乙つけ難いものであるとしている。二人が、「魔法無し」と言って、素手で突っ組み合いのケンカを始めたのも、魔法を除けば、両者とも似た様なものであり、どちに傾いてもいけない、二人合わせて一人前であることを表わしている。

メグ自身の問題に関しては、今一度エンディングを調べてみよう。一人ぼっちのメグは、一匹の小犬を抱き上げる。その時のメグの表情に注目して欲しい。実に明るく美しい顔をしている。荒木氏ならではの希望に満ちあふれた微笑である。孤独の中で、何故彼女はこれ程美しく微笑むことが出来るのか。最後の歌詞は、次の様に締め括る。「涙を隠して　今日もはばたく」と。ということはつまり、例え今は孤独でも、将来はきっと人間と深く理解し合えるとメグが信じているからに他ならない。解答は、「希望」なのである。

人が人の心を失えば、魔法使いとの比較において、人は何らの価値も有しなくなる。魔女ですら人との心のつながりに希望を持っているのに、我々人間同士が理解し合えない筈がない。

メグという作品は、この二つの問題を我々に投げ掛けて、人間の在り方を問うているのではないだろうか。

アニメーションの失なわれた可能性を求めて "最終回"

たきたおさむ

こんな連載があった事すら知らなかったと言う人も少なからずいると思うが、そういう人はこの際無視して最終回を敢行する。
まずは前回までの総括から。

●唯名主義的アニメ観

アニメーションのエッセンスはいうまでもなく「動き」である。
で、このエッセンスの欠落したTVアニメ、あるいは劇場アニメを見て、うかつにも「ストーリー・アニメに未来はあるか」なんて風に憂いてみせたのがいけなかった。結論から言えばむろん「未来はある」のである。
ロボット・プロレスを始めとする子供向安物ドラマ——一言で言えば消耗品、だね——たるアニメ・ドラマを、ストーリー・アニメーションとして把えてしまったのがそもそもまちがいのもとだった。申しわけない。今後はこの手のアニメ・ドラマについて言及する時には「コナン」や「カリオストロ」と同次元で考えない様心がけます。
　これで一応ストーリー・アニメの未来についての不安材料はとりのぞかれた訳だが、それとは全く無関係にアニメ・ドラマという不安材料は存続してしまっている。
　例えば止むを得ない事情によって唯一欠かさず見ている「あしたのジョー2」にしても、毎週同じ時間にスイッチを入れてチャンネルを合わせるという作業がひどく苦痛なのだ。やっぱリマトモな作品(アニメに限らず)を見るなら劇場へ行くに限る。

●映画としてのアニメーション

　で、今回はストーリー・アニメについてもう少し違ったこだわり方をしてみようと思う。
　アニメーションは、映画というメディアの一分野として扱われた時、確実に異質なものと見なされている。例えば「カリオストロの城」でさえ、キネマ旬報のベストテン選出において(正月作品というハンデは確かにあったが)60名の選考委員のうち票を投じたのはわずかに1名。おそらく見ていた人の数も大差ないだろう。一体アニメーションと実写のモーション・ピクチャーとの間にどれ程の差異があると言うのか。
　もちろん両者の扱う素材は非常に異質ではある。実写の場合はカメラに映った「現実」が素材だから、それをドラマに仕立てるためには、撮影・編集・美術等のテクニックを駆使して何とかそれが「現実」である事を忘れさせねばならない。「現実」を細工して「非現実」を作り上げる訳だ。
　対してアニメーションの場合、素材は始めから「非現実」の無機物だから、これは放っておいても「非現実」の世界——ストーリーの中の世界——を構成できる絶好の素材という事になる。ただしもしそれがアニメーションである事をやめてしまったら、そこにはひとかけらのリアリティも残らない、という条件つきではあるが。
　逆に言えば、アニメーションという手法によって生命を与えられた「非現実」は、実写の素材である「現実」と同等のリアリティを持ちうるという事。だから僕にしてみれば、アニメーション(モーション・ピクチャーの意味でし)と

いうカテゴリーがまずあって、その中の一つの方法として(誰でもできる)実写があるにすぎないとさえ思えるのだ。

●疑惑

しかし、そこには問題点も多い。ストーリーアニメは単にアニメーションであるだけでは成立しない。個々のシークエンスをストーリーによって有機的に結びつけて初めて、観客の目を長時間ひきつけておけるのだ。だからストーリー・アニメは動きという現実性とストーリーという非現実性との二面からその信憑性を問われる事になる。要するに短編アニメ同様動きでボロを出さないだけでなく、ストーリーに疑問を抱かせない様にする事が重要なファクターになるわけだ。

例えば「ウォーターシップ・ダウンのうさぎたち」の、動き自体の面白さはなくとも、ふつうのウサギらしく見せる――ノーマリズムとでも呼べば良いだろう――動きを、僕は肯定する。あくまで動物として扱うか、動物の姿をした人間として扱うかは好みの問題だ。どっちにしろその言動は人間の思考の産物なのだから。

で、問題は内容だ。ストーリーとは要するにもっともらしいホラ話なわけで、あまりドラマ性を強調すると作り手の意図が見えてしまい、観客を現実にひきもどしてしまう。ヘイゼルが猫に捕えられるシーンがまさにそれだ。飼い主の一声によって救われるまでのひきのばしのため、猫に「逃げられやしないわよ、ね。」と言わせるシークエンスは、この物語の元凶であった人間の罪ほろぼしというヒューマニズムが見え見えである。せっかくそれまで成功しかかっていたノーマリズムとドラマ性の調和はもろくも崩れてしまった。

●アニメーションの可能性とは

僕はアニメーションを始めとする映像メディアがストーリー性を重視する事にとりたてて異議をとなえるつもりはない。しかしストーリーを映像で見せるという事は作家のイメージを具現化することであり、その限界を設定するのは技術である。技術という容器が出来上って初めてそこに入れる内容が決まるべきなのだ。

ストーリー性に重点を置いても足下をすくわれないだけの技術があれば特に問題はないのだが、技術の範囲を超えたストーリーを表現しようとした場合、そこにはアニメ・ドラマという落し穴が待っている。

といって、仮にそうまでしてストーリー性を追求したとして、果たして文学というメディア以上のインパクトを持ちうるかとなると、これはまずかなわないのではないか。

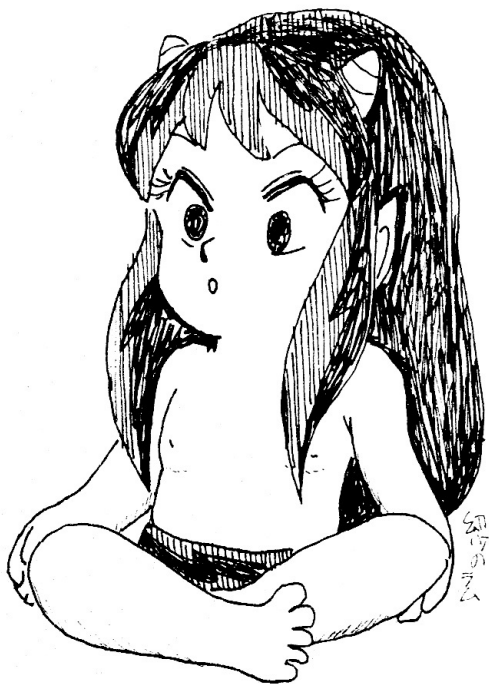
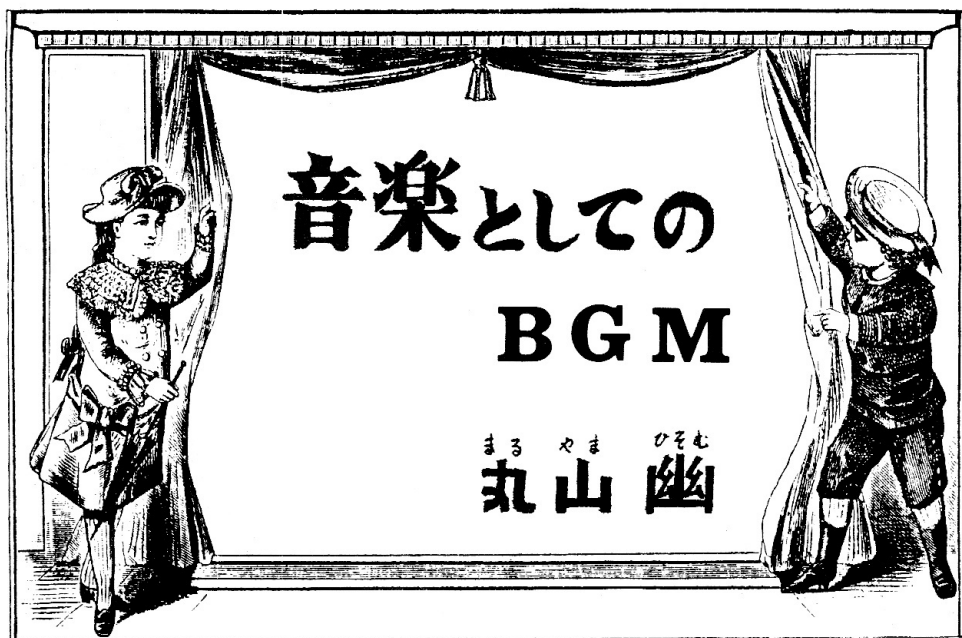
映像化が不可能な文学があるように、言葉では言い表わす事のできないイメージの世界も存在する。それを表現し尽くすには実写では無理があるのだ。そういう映像を表現するためにこそアニメーションは生まれてきたのではないか。

――という結論が出た所でこの連載を放棄させていただきます。ご愛読(?)ありがとうございました。

――投了――

音楽としてのBGM

丸山（まるやま）幽（ひそむ）

1

本来、音楽単体として成立するものとバックグラウンドミュージック（以下BGM）は別のものの筈である。それは両者の自由度の問題であって元の映像の方向性とか目的とかによって縛られる事が質的な変化をもたらすからである。実際には音楽の創り手の目指す方向とのかね合いで両者は接近する。

ここ数年アニメBGMのレコードが大流行、よく売れているらしい。それ自体はどうのこうの言える筋合いのものではないが、聴き手がどんな認識でBGMを聴いているのかという点は大きな問題ではないだろうか。

所謂刺身のツマ的なBGM程詰まらぬ代物は無いのだが、それにしたって美味しい方がいいに決まっている。その意味で確かにアニメBGMの質は向上している。イデオンなんてのはテーマソングなどひっくるめてかなりの線だろう。

2

BGMを単独で聴く場合、問題となるのは、BGMが映像の幻影を引きずっている点だ。要するに純粋に音楽だけで我々を、少なくとも私を魅了できるのかという事だ。アニメBGMに於ては答えは殆んどNOであろう。我々は×××のBGMとしてそのレコードを買うのである。つまり、そのサウンドの背負っている映像世界と込みで聴いているわけだ。

元来、音楽というものは本質と離れた部分で幻影を伴い易いものだ。それは作曲者とか演奏者とかに対するイメージ、例えばこれはあのストラヴィンスキーの作品なのだとか、エマーソンのキーボードなのだとかいった聴き手側の意識であることが多い。この問題は芸術（考えてみるとよくない日本語だ。）一般にまで拡大される事も容易に理解されるが、収拾不能となるのでこの場でそこまで触れる気は更々ない。

BGMが前記の幻影を持っていないわけではない。その二重の幻影のどちらが強く現れるかは、聴き手、映像作品の質、作曲者（演奏者）、そして何より音楽自体の質によって異なる。

3

音楽の創り手の側にとって悲劇なのは自らの目指す意図を汲み取って貰えない事だ。否定だの肯定だの方法論といった評価はその次の段階である。もっともこの時点で問題外は内容の無いに等しいオートメーション音楽である。大多数の日本の歌謡曲（だけではないが）なんかは殆んどこれである。これらカス音楽には聴く価値など微塵もない。話のレベルはこの上に設定される。ここで問題にしたいのはBGMの創り手の意図と映像作品の目指す意図が一致するのかどうかという点だ。

その為にアニメーションで考えるとしよう。前提となるのは少なくともメジャーでは一つの作品を個人の作業でつくる事は不可能という事実である。（作画からBGMの作曲、演奏までやったら化物だ。）従って一般には多人数の仕事を少数の人間（制作者とか監督とかいった人種）がまとめあげる形をとる。この多人数の各々の仕事というのが曲者で、たとえ充分に制作者などの意図を伝えたつもりでも、個々の解釈の仕方、表現方法の違いなどからそれぞれの方向性に微妙な誤差が生じる。従って完成した作品は制作者のベクトルを中心に僅かにズレた多数のベクトルの集合体となる。そしてトータルされたベクトルと自らの方向性が一致に近づく程、その制作者は有能といえる。ただし一致した、しないで良不良は決定しない。それは個人的

にその方向性、方法論を評価した上で作品に付してやれるレッテルである。
いずれにせよBGMもその意図の食い違った部分を持っているという事だ。

4

音楽というものがもたらす効果というのは大部分聴き手のイメージの多様化にある。平たく言えば同じ音楽を聴いても個人によって何を観るか、何を感じるか異なるということだ。

図式に示すと、事象↓創り手のインスピレーション↓作品へ手法↓聴き手のインスピレーションとなる。

BGMの場合、まず創り手のインスピレーション部で既に制約を受ける。テーマは与えられるのだ。ただ自由にやって構わないとなれば、手法でのロスは避けられ、レベルの低下も然したるものではなくなる筈である。

しかし聴き手側の認識では多様化するイメージというわけにはいかない。前述の方向性の誤差は音楽にとってマイナスに働く。たとえ、一致したとしても音楽によるイメージは映像の幻影の影響によって決定してしまうのだ。

この点を克服するためには音楽のレベルがそれをはねのける程高くなくてはならない。BGMとしてしか存在し得ないものに既にこれらの効果はない。音楽として致命的制約を受けているからだ。音楽は常に自由であるべきだし、コントロール可能なのは創り手のみ……あるいはそれすら問題外にして構わないのかも知れない。

5

実際のBGMのタイプには、強烈な存在感を持たない、事なかれ主義的なもの、逆に積極的に映像の主張の方向性に関与したもの、これは押し進めると完全に音楽と映像が合体したシンフォニア的なものになってしまうがこうなると質的変化を起こしたと考えていいだろう。さらに、音楽の目指すものの規模が巨大過ぎて、なまじの映像など取り込み、消化して、その映像の主張を増幅した形にまで高める程のものもある。それはもはや、BGMなどではないのだろう。確かに音楽としての高みを目指すならBGMなどに収まりきる筈はないし、我々も音楽としての魅力を追求する方向にあるのなら、BGMから外へ向かうべきだろう。音楽単独の魅力を認識した事実を明白にすれば既にBGMの扱いなど不要だ。音楽の創り手側からも望ましい形に近づく方向であろう。

6

今の日本のアニメBGMはそれ程の高いレベルは見当たらないが、その一部はどこぞの○○のベストテンなんてのよりは充分に質は高いのでもったいないと思うなら、せめて誰々の作曲又は演奏による音楽単体として聴いて欲しい。

例えば、私がエマーソンの"ナイトホークス"とかヴァンゲリスの"チャリオッツオブファイア"を聴こうというのは断じて映画のBGMとしてなんかではない。音楽創造者（サウンドクリエイター）としての彼らの音が聴きたいのだ。

所詮、音楽は聴く人間（リスナー）のセンシティブな面を活発にする程度の働きしかないのだから、聴き手としてそれを十二分に活用するようにしようじゃないか。

7

最後に、そんな難しい事考えなくても楽しければいいじゃないかという皆様へ一言……。お前らのような奴等の為にどれだけの貴重な音楽が堕落していったと思ってるんだ。頭の悪い事を自慢するんじゃない、ボケ。（盗作フレーズです。）そうそう、BGM以外も沢山聴こうね。エニド（The Enid）はいい。早くライブ盤出ないかな……。

「ウルトラＱ」は「もしも私たちをとりまく自然界のバランスが崩れたら？」という発想から制作され、怪獣ものというよりはむしろ特撮を媒体としたショートＳＦといった雰囲気の作品に仕上がったが人気はむしろ登場する怪獣に集中し第一次怪獣ブームの発火点とまでになった。この「ウルトラＱ」の成功に気を良くした円谷プロでは怪獣が毎回登場しその怪獣の迫力を中心におき更にこれらと戦う人間に味方する怪獣とのアクションを盛り込んだ作品を次回作として制作することを決定した。その候補作として「ウルトラＱ」制作以前に話のあった「ＷＯＯ」が再検討され、これが明確な形をもった（ＷＯＯは不定形の透明生物だった。）「ベムラー」という新企画として誕生した。この事点で番組のカラー化が決定し、科学特捜隊の設定も完成していた。カラー化はすでにカラーＴＶの普及した欧米への輸出対策と特撮の効果をきわだたせるための手段として、そして、科特隊の設定はレギュラーメンバーと怪獣（怪現象）との出会いをより必然的なものとするために考慮されたものであった。

「ベムラー」の企画内容は人類に味方するベムラーが宇宙怪獣であることとメンバーの名前と人数がやや異なること以外は「ウルトラマン」のそれと差異はない。

やがて「ベムラー」はよりヒーローに近い「レッドマン」に変更され、今の姿のウルトラマンの決定と登録がなされたのは昭和41年3月下旬のことであった。

「ウルトラマン」は円谷プロがその総力を結集して送りだす特撮怪獣映画の決定版であった。円谷プロではこの自信作の前宣伝に力を入れ、放映間近となった41年6月末から7月中旬まで札幌・東京・名古屋・大阪・福岡の各都市の街頭でＰＲを行い、更に放映一週間前の7月10日には「ウルトラＱ」第28話「あけてくれ」の放送をとりやめ、杉並公会堂で行なわれた「ウルトラマン前夜祭」に切りかえる程の熱の入れようであった。

果たして「ウルトラマン」の第1話「ウルトラ作戦第一号」の視聴率は34%という成功を収め、以後尻上がりに調子がよくなり平均34%、最高42.8%という文字通りの怪物番組となった。

深夜の竜ヶ森に怪しく光る青い球と赤い球が次々と飛来し青い球は湖に姿を消し、赤い球はパトロール中のハヤタのビートル機に激突した。死にゆくハヤタの意識に語りかける者がいた。彼こそ赤い球の正体であり、青い球＝凶悪な宇宙怪獣ベムラーを追って来たM78星雲の宇宙人であった。彼は自分の不注意からハヤタを死なせてしまったことをわび、ハヤタに自分の命を与え一身同体となった。

やがて甦ったハヤタと科特隊の攻撃が始まり、逆上したベムラーはハヤトの乗った潜水艇をくわえ、上陸して潜水艇を放りなげるとその周囲の森林を炎上させた。ハヤタは宇宙人から渡されたベーターカプセルに点火し、次の瞬間、閃

光とともに巨人な宇宙人に変身した。

宇宙人は十字に組んだ腕から発射した光線でベムラーを粉砕するといずこへともなく飛び去り、科特隊の前にはハヤタが現れる。彼は宇宙人に救われたのだと言ったが自分と宇宙人の関係については語らなかった。宇宙人はハヤタによってウルトラマンという名で紹介された。

こうしてウルトラマンと科特隊の活躍がはじまるのである。

（第一話「ウルトラ作戦第一号」より）

「ウルトラマン」の物語の舞台は科特隊という新たな設定のおかげで「Q」とは比べものにならない程広がった。南海の孤島や砂漠地帯、さらには宇宙にまで出動するその行動力、またパリ本部などから派遣されてくるジム、アランパティ、アンヌなどの外人隊員たちは科特隊のインターナショナルな面を紹介するだけでなく「ウルトラマン」の世界のスケールの大きさを物語った。

そんなスケールの大きさの中で、我々はやはり「Q」を超える多種多様なストーリーやそれを支える特撮を楽しむことができた。

「ウルトラマン」では、怪獣、宇宙人を中心においたストーリー作りがされているがどれひとつとってもパターン化していない全く異った展開をもっていた。例えば宇宙人の登場する話ひとつにしても、バルタン星人のようにその能力をフルに発揮して正面から侵略をしようとした典型的なストーリーもあれば、はじめは地球人とは兄弟だなどと言いながら、その裏では地球人同志が互いに争い自滅するように工作していたザラブ星人、忍者のごとく出たり消えたりしながら何のためか、人間の標本を作っていた三面怪人ダダ、バルタンやケムールを配下におき、自らもウルトラマンと互角にわたりあう程の実力をもちながら子供の心に挑んできたメフィラス星人など様々である。

怪獣の話でも古代に生きていた怪獣が甦えるといったオーソドックスな話もあれば、空から怪獣がおちてきたとか絵の怪獣がとびだしたとか宇宙から飛んできた石が悪人の脳波をうけて怪獣になってイタズラをくりかえすとか一見ムチャクチャな楽しいストーリーがとびだしたりした。更には祖国から見捨てられた宇宙飛行士が怪獣と化して復讐のために帰ってきた「故郷は地球」（ジャミラの回）やシーボース（「怪獣墓場」）やジェロニモン（「小さな英雄」）の回などのようにレギュラーの隊員たちの心理描写に重点をおいたストーリーまでが登場するが全部で39話という他のシリーズに比べて短い放映期間にこれ程多様なストーリーが登場したことは「ウルトラマン」と他の特撮TV映画を明確に分けられる大事な要素である。（特にジャミラの回とシーボースの回はこのシリーズのメインであるところの怪獣の存在についても考えさせられるのである。）

またこれだけ多くの内容をもちながらどれひとつとして「ウルトラマン」のアウトラインをはずれたものが見当たらないのは、円谷プロ専属のシナリオライターとして「ウルトラマン」の基本設定をしっかり把握しシリーズの要所要所を押えていた金城哲夫氏の功績によるところが大きい。

しかしいかに優れたストーリーやアイデアがあってもそれを具体的な映像にできなければ何

の感動も伝わらない。「ウルトラマン」が今なお特撮TV映画のベスト3から落ちない理由には当然特撮のすばらしさがあるからであり、本編もその特撮を支えうるだけの完成度があるからである。

実際、「ウルトラマン」の特撮はシナリオに書かれたイメージをそこねることなく映像に作りあげた。特に筆者がおすすめする回は四次元怪獣ブルトンの登場する第17話「無限へのパスポート」である。怪獣ブルトンの起こす四次元現象の数々、空を飛ばされる戦車、地をはわされる戦闘機、空へはてしなくつづく階段などの円谷プロらしい逆転の発想(前にも書いたなあ、こんなこと…)から生まれた楽しい特撮だと思う。更にウルトラマンや科特隊、バルタン星人の分身、ゼットンのバリアなどを作りあげた光学合成はカラー放映になったことも手伝ってそのあざやかさは目をみはるものとなった。

本編では、実相寺昭雄監督の「空の贈り物」と「故郷は地球」の2編の描写が対照的でおもしろい。前者では話全体をギャグにしたててある。ムラマツ隊長の要請でビートルから傘を落とすハヤタ。(危ないよー)夜中の東京に巨大な火の玉が落下した。知らせをうけた本部は真っ暗ででてきたフジ隊員も寝間着姿。(ンな、バカなー。当直もいないの?)「出動!」「それありイ?」イデは枕をかかえたパジャマ姿、それを注意するムラマツの後前が逆であった。怪獣スカイドンを追い返すための数々の作戦。ワイヤーロック・ロケット弾・怪獣風船化等々。(心なしか作戦タイトルが傾いて見える。)スカイドンがまたも降ってくる。ハヤタがウルトラマンに変身!手に持ったのがカレーライスのスプーンだったりして。怪獣はウルトラマンに粉砕され、着物姿で微笑むフジ隊員。「空から降ってくるのは、こんな花びらばかりだといいのに」でチョン。

これに対し後者は完全にシリアスであり、芝居は終始イデの描写である。

目に見えない円盤に乗って世界平和会議を妨害していた怪獣は実は某国によって打ち上げられ見すてられた有人ロケットのパイロット・ジャミラであることがパリ本部のアラン隊員によって明らかになった。ジャミラは自分を裏切って見捨てた人類に対する復讐の心だけを持って帰って来たのだった。同じ科学の発展に身を捧げる者であるイデはショックを受けた。自分もいつジャミラと同じ運命にあうかもしれない。戦うのをやめたと言いだすイデに食ってかかるアラシ。彼だけでなく科特隊全員イデの気持ちはわかっていた。しかし戦わないわけにはいかなかった。やがてアラン隊員のシルエットが感情を押し殺した声でパリ本部の命令を伝える。世界平和会議を成功させるためジャミラを一匹の怪獣として葬れ、と。「バッキャロー!」叫ぶイデ。科特隊の攻撃をはじきかえしたジャミラはその体質変化により意外にも水を苦手とした。科特隊とウルトラマンの水攻めにあい、ジャミラは倒れた。最後まで人類を呪いながら。科特隊は科学の発展と平和のために死んだジャミラの墓碑をたてたがただひとりイデは釈然とせず墓を見下していた。「犠牲者はいつもこうだ。文句だけは美しいけど!」とつぶやくイデの耳にジャミラの声が甦える。

この「空の贈り物」と「故郷は地球」はドラマとしての「ウルトラマン」を語るには必要不可欠である。特に後者の「故郷は地球」でアランがパリ本部の命令を伝えるときの逆光線の中に浮び上がったアラシのシルエット、顔の表情のうつらないそのシルエットの意味を考えさせられる。「ウルトラマン」の本編の最高傑作といえる。

ついでに言わせてもらえば「故郷は地球」の話は極端に落ち込む話だが救いがない訳でもない。イデが炎をはいてあばれるジャミラに向かって「人間の心はなくなっちまったのかよーっ。」と叫ぶ、それを聞いたジャミラはしばし動きを

止め、炎上する家々を見つめる。彼の人間としての心はわずかながら残っていたのだ。このシーンに筆者はわずかな希望を見い出し、円谷プロの作品らしい優しさを感じずにはいられなかった。

最後にあげるのは「ウルトラマン」に登場する怪獣たちの魅力について。時に劇場の大スクリーンや大版の写真集に写っても決して見劣りがしない怪獣のぬいぐるみについて語りたい。デザインやシナリオが良かったことも認めるが紙に描かれたデザインをあれだけリアルに仕上げるその技術には芸術的なものさえ感じる。

怪獣図鑑をお持ちの読者はちょっとそれを見ていただきたい。彼ら（怪獣のこと）はひとりひとり（？）が生物としての機能を持ち、そのムダの無さには美しさすら感じられます。彼らの顔を見て下さい。（顔のない奴もいますが）彼らの顔には人間と同じような目があり、まばたきをしたり眠るためのまぶたを持っています。「目は口ほどにものを言い」でまぶたのついた目を持つ怪獣たちはそれぞれ表情をもち、性格を持っています。

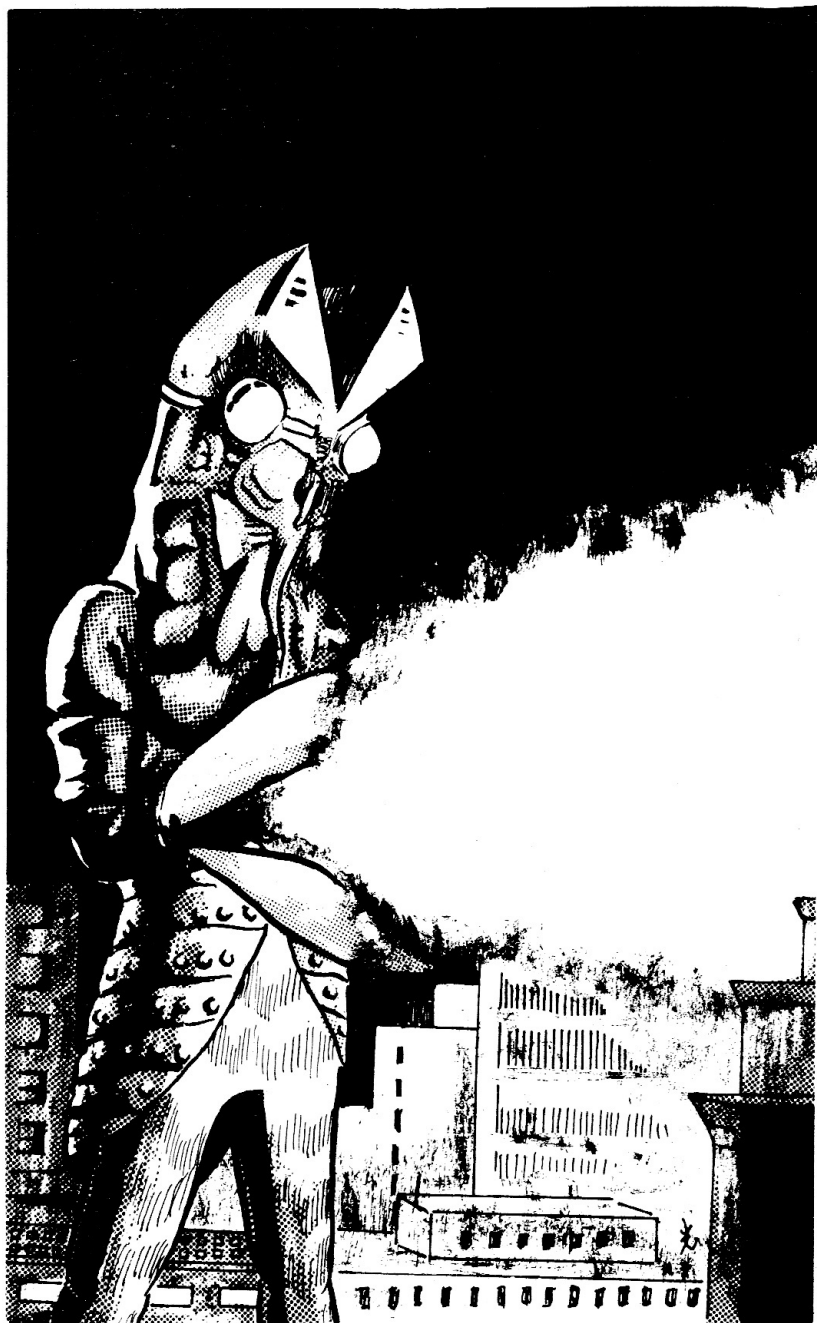
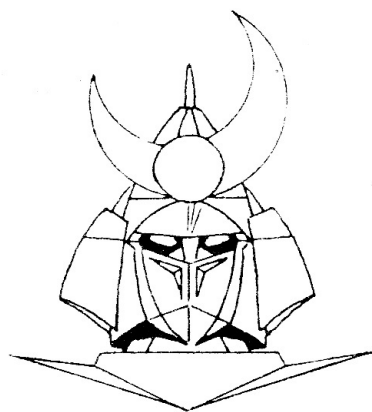
またグビラやザンボラーやガマクジラを見て下さい。彼らの首から耳にかけて皮のたるみがあります。意識して作られたかどうかは疑問ですがこのたるみが実にリアルですね～。

（編集者注：この筆者が"ですます体"で話を始めたら彼はもうマトモではありませんので適当に聞き流すようにお願いします。）

こうやって見ると今の怪獣というのはじっつに情けないですねー。ただ「ウルトラマン80」に登場したレッドキング、あれはなかなかですよー。アレを作った人には期待したいですねー。

最後に結論の代わりに、ウルトラマンシリーズの劇場用映画3本（ウルトラマン・ウルトラ兄弟VS怪獣軍団・ウルトラマン怪獣大決戦）のうち2本はなぜ「ウルトラマン」からの再編集作品なのかという事について。ひとつは新作をつくる金がなかったからかもしれないが最大の理由は「ウルトラマン」が一番できが良いからだろう。「タロウ」や「レオ」でも子供は喜んでくれるだろうが我々の世代や子供を連れて行く若い父親たち―多分「マン」「セブン」を見ただろう―は到底金を払って見る気になれないだろうし見れば少なからずがっかりするはずである。大体「タロウ」「レオ」あたりに再編集するだけのテーマもストーリーもあろうはずがない。なぜなら「ウルトラQ」から「セブン」まで作った円谷プロは企業でなくあくまで昔気質の職人だったのだから。これ以上のことはもう言わなくても賢明なる読者諸　にはおわかりだろう・次回はセブンをやるつもりですが、あまり期待しないように。（誰がするか、アホ。）

サンボット3のメカについて
第5回・ザンボット3 出現

星野久逗

はじめに

とうとうザンボット3について語る時がきました。言いたい事は山程あるのですが、それほど文章がうまいわけでもないので、まあ少しずつ読んでみて下さい。ところで前回のザンベースの図のなかで熱線砲が一門となっているのは明らかに二門の間違いですので訂正させていただきます。

話はちがいますが、恵子って、実はめじゃーだったんですね。知らなかった。(単なるアニベールの感想です)

ザンボット3の魅力

ロボットとしてザンボット3を見た時、その面白さは〝合体〟という一連の動きのなかに、〝成長〟という生物的な要素を、しかもさりげなく含ませたところにあるような気がします。線の細い、子供っぽいところのあるザンボエースが二つのメカと合体することによって、成熟した、完成された形としてのザンボット3になり、そして合体する時エースがザンバードという他の形態をとっていることが、ザンボット3をより力強く、新鮮でしかも身近なものにしているのだと思います。

確かにコアファイターとガンダムの関係の方が、ザンボエースとザンボット3の関係よりも理にかなっているように見えるかもしれません。ですがアムロがガンダムをまるで自分の手足のように器用に使いこなしていたのに対して、勝平はロボットがバイクと同じ道具なのだということを知っていながらザンボエースと同化していたことからも、人間とロボット、メカとメカの関係においてザンボットの方により生物的なつながりを感じるのです。(この手のロボットの最右翼として恐怖の多感症メカ、ライディーンがありますが、ライディーンは怪物と間違われないために洸を乗せているので、実はもうすでにメカが自立しているのであります。ワハハ)

ますはコンビネーション・イン

何故三つのメカが一つにならなくてはいけないのかは前回に述べた通りです。合体は空中又は宇宙空間において行なわれ、(水中でも可能かどうかは私にもわかりません)これにはかなりの時間を必要とします。合体という作業自体に必然性がないことは言うまでもありませんが、そのような事にこだわっていたら何も書けないので、これはさておいて合体について解説してみようと思います。

1 付属物の排除及び作動に関する復調

付属物といってもザンボエースのホルスターぐらいしか画面には出てこないわけですが、例えばザンブルをブルドーザーとして使うためのパーツもビアルⅡ世にはあるような気がします。ここで一つ興味深いことは、偵察メカレゴンが付属物でないということです。

ザンボットの合体はコンピューター制御によるフル・オートマチックですが、コンビネーションをスムースに行なうためにメカの復調ということがプログラムされています。第三話「ザンボット3出現」において、メカブーストガビタンに攻撃されてとても合体できる状態になかったままはじめてのコンビネーション・プログラムに突入したザンブル・ザンベースの各機はコンピューターの指示によりバリアを働かせて状態を回復しました。このような合体時における自己防衛機能の、ある意味で完成されたものとして皆さんよく御存知のイデオン〝奇跡合体〟があります。でもザンボットの場合、イデオンのように無限のエネルギーを持っているわけでもないので、合体の間中ずっとバリアを働かせておくわけにはゆかないのです。

2ザンブルとザンボエースの合体

ここからは設定資料と全く同じですから、ロマンアルバムの合体のところを見て下さい。と書きたい気もするのですが、実はそうはゆかないのです。言いにくい事なのですが、あの設定は明らかに間違っているのです。

テレビの合体シーンを思い出してみて下さい。

Ⅰ まず、ザンブルの上部装甲板が左右二つに分かれ、(設定では胸の装甲と腹の装甲は同時には開いていない)なかにあるノズルが引き込まれる。

Ⅱ 両肩にあたる部分が回転し、平らになる。

Ⅲ 肩のふたが起きあがり、そのままガイドレールとなって伸びてゆく。

Ⅳ ザンバードの背面の翼が立ちあがり、そのままガイドレールとドッキングする。(設定ではこの時、フックでしっかりと固定される)

Ⅴ ザンバードがザンブルに引き込まれ、最後にザンバードの主翼が平らになる。

Ⅵ 設定にはさらにこのあと、ザンバードの機首がザンブルに固定されるシーンがあるが、テレビでは省略されていた。

とまあこうなるわけです。ところが第三話で、一太郎がザンボットの合体を説明するために使った図においては、ザンバードの機首は後方部分に完全に引き込まれているのです。このことはすなわち、もしもザンバードがあのままの大きさでザンブルと合体すると、機首が反対側に突き出してしまうことを意味します。しかし残念ながらザンバードは、機首が迫り出してザンボエースの足となる構造にはなっていても、決して機首が後方に引き込まれるような構造にはなっていないのです。これがザンボットの合体における最大の問題点です。蛇足ですがⅥのシーンがテレビではカットされていたのも、このシーンの設定ではザンバードの機首が長いままになっているからだと思われます。明らかに設定ミスです。

3ザンブルとザンベースの合体

Ⅰ 前回にも書いたように、まずザンブルのコクピットが引き込まれ、今度はそこからドッキング装置(メス)が出てくる。

Ⅱ　ザンベースの前方シャッターが開き、ドッキング装置(オス)が出て、ザンブルと結合する。(設定ではザンベースのドッキングヘッドが回転してねじ込まれるようになっている)二つのメカは互いに引き合い、そしてザンベースのコクピットのカバーが閉じる。

Ⅲ　ザンボット3の両脚は、ザンベースのコクピットの部分から分離し、ザンブルにさらに引き込まれる。このことは設定にはないが、ザンベースの二つの胴体の先端の青い部分がザンボット3となった時には見えていないことからわかる。これと同時に偵察メカレゴンがザンベースからザンブルへ移動する。

Ⅳ　ザンベースからキャタピラカバーが分離し同時に水平尾翼が畳まれ噴射ノズルが起きあがって足となる。キャタピラカバーはザンブルのキャタピラにかぶさり、この間にどこからかザンボットバスターが出現する。

4 最後の仕上げ

あとは兜をかぶったザンボエースの頭部が出てきて、最後に三ケ月が伸びピカッと光って、コンビネーションプログラムは終りです。三日月が光るのは、イオンエンジンの順調な始動開始とムーンアタック回路の結合完了のしるしとみることができます。

ザンボットの合体は、強度の面から見た時はほぼ満点といえるのですが、このこととエースチェンジが逆にあだとなり、メカ内部のスペースの殆んどを合体及び変形に使ってしまったという感じがあります。この意味ではザンベースが最もまともだといえます。

話は変わりますが、もしデラックス合体セットをお持ちの方がおられましたら、是非編集部に御一報下さい。実は私、まだ一度も触れたことがないのであります。

イオンエンジンとは一体何か?

第一回にも書きましたように、私はイオンエンジンは核融合システムの一種であると考えています。というより、今考案されているエネルギーシステムのなかでザンボット3に適当と思われるものがこれぐらいしかないのです。

ここで一つザンボットに出てくる数々のエネルギー源についてまとめてみましょう。まず最初に、恒星間航行用キングビアル(この宇宙船は設定にもテレビにも出てこないが、著者はこの存在を信じて疑わない。詳しくは第三回。ビアル星滅亡参照)は、ブースターに対消滅反応を使い、さらに恒星ビアルの重力を利用した重力カタパルトで加速し、最終的には恒星間ラムジェットで太陽系へやってきました。次に星系内探査用キングビアル、すなわちビアル一世、二世、三世及びザンボット3はイオンエンジンを使用しています。そしてザンバード(ザンボエース)は核分裂システム(第一回。ザンバード発進参照)、ザンブル、ザンベースは化学燃料(ロケット噴射)と電気システム(よーするにバッテリー)の併用と考えるのが妥当でしょう。

ところで、イオンエンジンというからにはイオンを使いたいのですが、核融合はどちらかというとプラズマと深い関係にあるのです。(発進サンバルカンロボ!)もしここであなたが、重水素―三重水素などの燃料ペレットを強力なイオンビームの集中砲火により爆縮させる〝慣性閉じ込め方式〟があるとおっしゃるなら、私は何も申しません。(イオンは電荷をもつ原子又は原子団を意味し、プラズマは自由に運動をする正、負の荷電粒子が共存して電気的中性になっている物質の状態をいうので、プラズマの一部はイオンでできていると言えないこともないが)又、核融合システムはプラズマを超高温に保つ必要があるため、その装置は複雑かつ巨大にならざるをえないのですが、そこはビアル星の優秀な〝場の理論〟に期待しましょう。

推進機構・武器

推進機構は、あー、一体どうなっているのでしょうね。重力を利用した、いわゆる反重力システムを使っているとしても、これは星に近い所でしか使えません。きっと見えない所にイオンロケットを使ったバーニヤ(姿勢制御用噴射装置)があるのでしょう。

武器は明らかに三つのグループに分けることができます。

① 時代劇風刃物↓グラップ、ブロー、カッター
② 飛び道具↓腰ミサイル、バスター他
③ ビーム兵器↓ムーンアタック、イオン砲

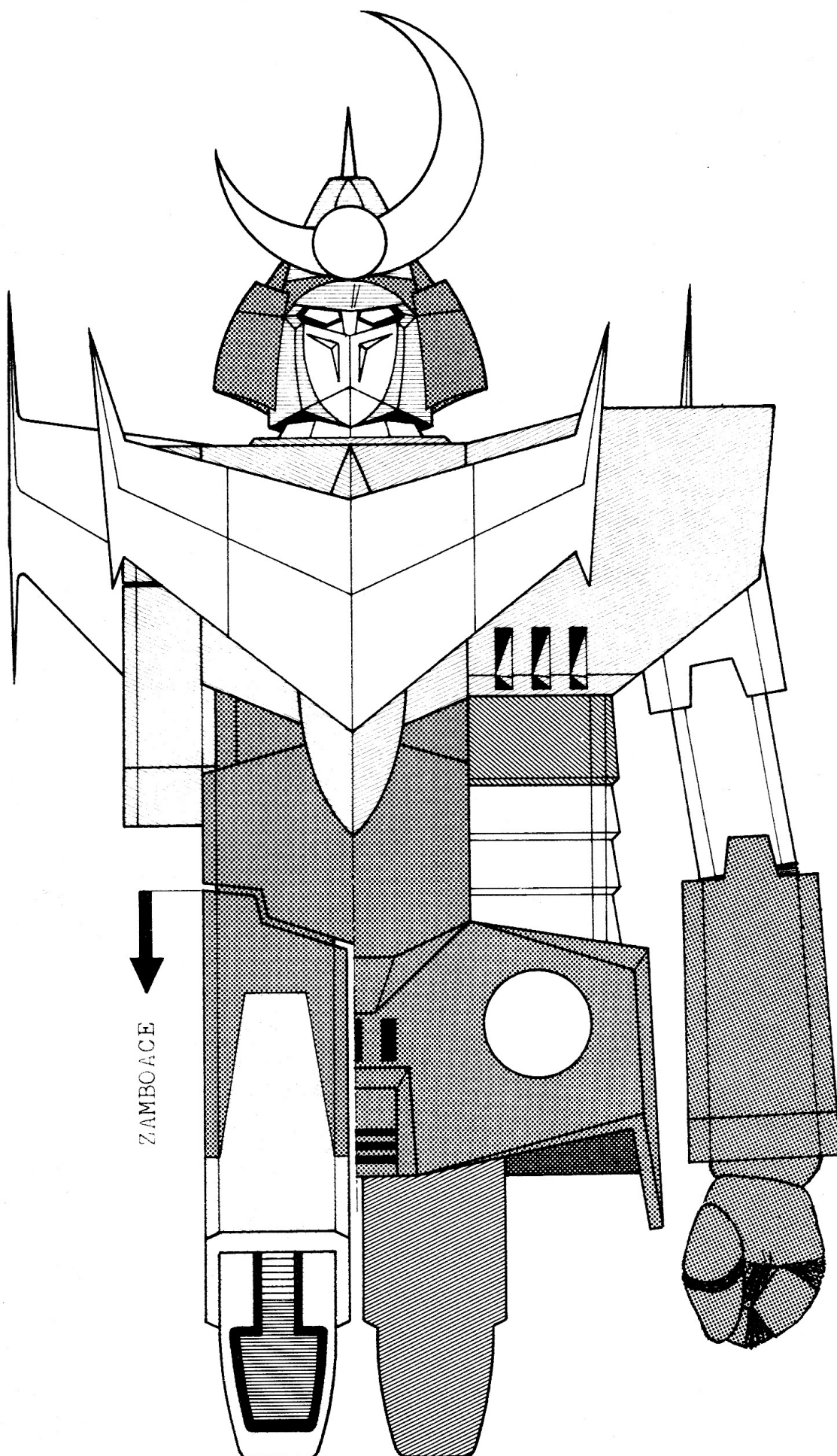



Fig. the Relation between ZAMBOT3 and ZAMBIRD

①、②については説明するまでもないでしょう。③のムーンアタック、イオン砲はいずれも荷電粒子ビーム砲ですが、イオン砲の方が長距離攻撃に適し、粒子速度も速いと考えられます。

ムーンアタックでは、まずザンボット3の両手から発せられる強力な磁界によって敵はその場に固定されます。(コンバトラーVの超電磁竜巻と同じ効果)次にザンボエースのバイオニックコンデンサーに蓄えられていたイオンエンジンのエネルギーが、一気にイオンビーム発生器である頭の三日月へと送られます。(ザンボット3の胸の翼はコンデンサーの放熱板の役も果たす)三日月から発射されたビームは、両手の磁界にコントロールされ、正確に敵の急所にあたるわけです。両手のポーズは敵との距離その他の状況により変化します。ムーンアタックはこのように近距離では有効ですが、遠距離においては敵を固定できなくなるばかりではなく、ビームを集束することすら不可能となり、効果は激減します。

イオン砲の構造はイオンロケットと原理的には全く同じです。しかしイオンビームは粒子間の反発力で拡散し易く、又地球の磁場などにより直進性を失ない易いので、遠距離用としては勧められません。(中性子ビームの方がよい)

おわりに

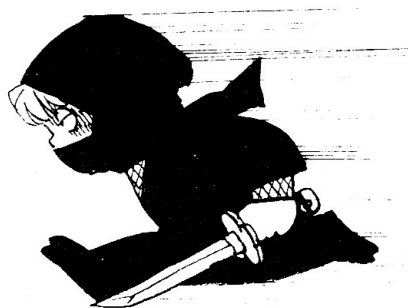
やっとこれでザンボット3の解説も終り、次回からビアルI、II、IIIについての話ができるわけです。しかし残念なことにこの連載、今回が最終回なのです。アハ

今までザンボットをおかずに私なりのメカ論を展開させてきたわけですが、連載を終るにあたって二言三言。これまでの原稿のなかで私はザンボエースについて再三再四「エースは本来戦闘メカではなく雑用メカだ。」と書いてきました。これは私がエースを兵器として見るのが忍びないからではなく、兵器とみなすにはあまりにも欠点が多いからです。メカというものは、ある一つの目的のために作られ、そしてむだをなくしてゆくことにより完成度を増してゆきます。目的はもしそれが〃汎用〃といった欲張ったものであったとしても別によいのですが、兵器の場合はその性能についての要求があまりにも極端なため、汎用といった妥協点がエースのような形で得られることはありえないのです。

人間はメカとは違いますが、これも非常によくできた一つのシステムであることには変わりがありません。そして人間の、というよりも生命の存在する目的は、それ自身の存在、すなわち〃生きる〃ということです。何故なら自己保存、種の保存を行なえない、行なおうとしない生命体が生き延びられるわけがない、すなわち存存できるはずがないからです。

その意味でもしもどこかのマッド サイエンティストが、それ自身の存在を最大の目的にしたメカを作ったとしたら、これはもう明らかに機械生命です。そしてこれは人間の道具としてではなく、一つの〃種〃として存在しえるのです。

機械生命が人間の、そして生物の秀れた部分を試行錯誤しながら体得し、最終的に自然界に生存するあらゆる生命体より秀れたものとなったとしたら、人類はきっとその存在を認めようとはせず、破壊しようとするでしょう。そしてこの人類最期のあがきは機械生命の進化の糧となり、生物はメカに道を譲らざるを得なくなるのです。でも悲しむことはありません。メカは直系ではないにしろ、生物のより進化した形なのですから。

最後に ザンボットに関する数多くの資料を提供して下さった田島かおりさんに感謝し、今までの原稿の清書をして下さった人々の冥福を祈って、この連載を終ります。

三田祭のお知らせ と アニ研自主制作アニメ よ。

11月下旬に行われる三田祭に、今回も我がアニメ研が参加します。自主制作アニメの上映、会誌の展示販売等を催す予定です。お暇な方、ぜひご来場下さい。

日時・11月20日(金)～23日(月)

場所・慶應三田キャンパス内西校舎517番教室前ロビー、

予 共同自主制作アニメ「ガブリエルとルシファー」(仮)・・

慶応アニ研が挑む初の共同制作作品・約20分のストーリー・アニメ。現在鎌倉のスタジオで製作進行中、10月完成予定。

編集後記

今回はやたら文を書いた。しかも没が多かった。ノイタミナの文を書く時には、不特定少数の人に読んでもらう事を念頭においてしまうので書きにくいのだ。来たる三田祭で発行予定の別冊「のみたいな」ではそんな心配がいらない様に、うちわうけの好きな事やり放題会誌にしたいと思う。「ユニコ対談」もそっちに回すのでお楽しみに。

（まこ）

編集というのは日本語との闘いなんですね。ひとの原稿読んでその文章表現にイチャモンつけて「アホ！日本語知らんのかい。」となじるのは快感。でも字書きは地獄。つまりサドとマゾの両刀使いなわけです。ま、いずれにしろ肉体労

働にはちがいありませんが……。ちなみに、ボクが一番たくさん文句をつけた原稿は、編集長が書いたやつでした。
（尚）

「名犬ジョリイ」はやはり名作だった。あの脚本はすごいとしか言い様がない。話はかわるけど、「グリックの冒険」の美術は本当に見事でした。ただし他は死んでましたが……。とにかく初体験の編集と洪水でした。
（レミ）

つかれてさむい………。
（F）

滝田家での嵐と洪水の中、ノイ5のへんしゅーは続いた。途中、滝田薬局のピンチを救った我々は編集特別災害救助隊となるべく、水の中へ突進……しようにもその元気はなかった。そうだ、全精力を尽くしたのだ……ああああ……。僕は疲れた。この頃は、僕を美少女の為に日夜働く正義の味方にしようという陰謀がうごめいているという噂である。
（丸）

ねこにゃんにゃん、にゃごおー。ねこと多数の怪物達に囲まれての編集は、なんとも言えなかった。だいたい試験中に編集があるのがいけない。ごおーごおーごおーごおー編集は渦巻いて、最後は洪水で決まり。たきたくんお家を使わせてくれてどうもありがとう。怪獣のカットは編集中にしか描けません。編集中はモデルがうろうろしてるから描けるのです。ま、なんとかなるものです。
（光）

ノイタミナ 5号

発行日　1981.8.15.

編集人　茂木 光治.

Special thanks to

丸山. 滝田. 広瀬.

福地. 尚己. 高梨.

発行人　渕之上尚己.

発行　広方アニメーション研究会.

代表　茂木 光治.

（〒278 野田市野田378）

印刷　創造出版.

次号予告
特集　TVスペシャル
（テクノポリス；三四郎etc.）
TVアニメとスポンサーの論争に
結着は？…つくかもネ
ノイタミナ6号
（来春発行予定）
をよろしくネ♡
Kana.
1981.

セーラー服願望はまだ消えぬ…

― 慶応アニメーション研究会 ―

ノイタミナ 5.